PS one PS2 GAMECUBE XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNAL[...] POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

# VA PlayStation

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/08 (44)

Naujas skyrelis

**MAGIC The Gathering®**

Žaidimo psichologija

**Yu-Gi-Oh!**

Pralaimėjimai

**Gun**

Fantastic 4

**Jaws Unleashed**

187 Ride or Die

**Destroy All Humans!**

Champions: Return To Arms

**The Suffering: Ties That Bin**

ISSN 1392-9534

9 771392 953007 08

UP Group

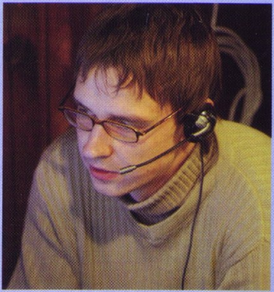
# TURINYS


PAŠTAS 004
VERSLO NAUJIENOS 006
NAUJA KARTA 007
NAUJIENOS 008
IŠ DIRBTUVIŲ 012
TEMA: KOMIKSŲ ISTORIJA 016
MĖNESIO ŽAIDIMAS 033
God of War
RECENZIJOS 038
Fantastic 4
Destroy All Humans!
Champions: Return To Arms
KLASIKA 048
Demolition Racer
IRGI ŽAIDIMAI 052
Naujienos
WarioWare: twisted!
Conker: Live And Reloaded
PATARIMAI 057
God of War
STALO ŽAIDIMAI 068

16 KOMIKSŲ ISTORIJA

33 GOD OF WAR

# SVEIKI,



Na štai, turime paskutinį vasaros numerį. Kaip visuomet vasaros vidurys buvo gan lėtokas žaidimų pramonei, o tai atsispindi ir mūsų numeryje — surankiojome vos keletą recenzijų. Laimei reikalus smarkiai pataisė lyg iš niekur į žaidimų rinką įsiveržęs visiškai naujas žaidimas God of War, kuriam šiame numeryje ir skyrėme garbingiausią mėnesio žaidimo vietą bei pateikėme išsamų jo perėjimą. Iš tiesų džiugu, kad šiais visuotinių tęsinių ir perdirbinių laikais studijos ryžtasi kurti tegul ir veikiančius pagal jau matytas schemas, tačiau naujus ir ryškius žaidimus. Tai dar kartą parodo, kad mūsų mylimoji PS2 konsolė dar toli gražu nežada greitai pasitraukti ir užleisti vietą grėsmingai artėjančiai naujai kartai.

Kalbant apie naujus dalykus, kitame numeryje didžiausią dėmesį skirsime vienam naujam daikčiukui. Turbūt pamenate mūsų įspūdžius apie naująjį Sony PSP su vokiškais šūksniais ir pankiškomis fotografijomis? :) Aną kartą papasakojome apie pačią konsolę, o kitame numeryje pristatysime ne vieną jai skirtą žaidimą. Kaip ir buvo pranešta, PSP nuo rugsėjo 1-osios startuoja Europoje ir, be abejo, Lietuvoje. Beje, iš Lietuvos distributorių sužinojome, kad pirmoji PSP partija jau praktiškai visa užsakyta, tad iki parduotuvių šis daikčiukas taip greitai gali ir neatkeliauti! Jei nenorite laukti ir trokštate pirmieji gauti šias konsoles, reikia ilgai nedelsti ir užsisakyti PSP „Topo Centro" ar BMS parduotuvėse.

Na, o belaukiant PSP ir jo žaidimų, paskutinėms vasaros dienoms jums paruošėme lengvą pasiskaitymą apie vieną iš įdomiausių Vakarų kultūros reiškinių — komiksus. Pasakojame išsamią komiksų istoriją bei plačiau pristatome ryškiausius komiksų herojus, kurie buvo pasirodę ar dar žada pasirodyti žaidimų pasaulyje.

Gero oro! Iki!

**Ričardas Jaščemskas**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kūrėjas | Fox Interactive | Žanras | RTS |
| Leidėjas | Electronic Arts | Išleidimo data | 2003 rugpjūtis |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |
| | 1 | | |

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

**REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.**
**BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.**


Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris-maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.727
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

**PLIUSAI & MINUSAI**

1
+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*
- *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
- *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
- *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
*Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.*

3 **GARSAS 92**
*Tarsi stovėtum prie tikro stalo.*

4 **MUZIKA 33**
*Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.*

5 **GRAFIKA 44**
*3D taikiniai, ir dar juda!*

6 **VALDYMAS 66**
*Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.*

7 **IŠVADA**
*Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...*

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
**SUDĖTINGAS**

**VA REITINGAS**
**72** 9

**1** Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

**2** Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

**3** Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

**4** Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

**5** Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

**6** Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

**7** Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

**8** Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

**9** Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

**SVEIKI,**

Daugelis prisimena tuos nostalgiškus laikus, kai po mokslų, darbo ar šiaip kokių reikalų tekdavo stovėti sostinės stoty ir laukti savo transporto. Laukti tekdavo ne valandą ir ne dvi (asmeniškai man :)), bet jau tada negiliai po žeme (aš kalbu ne apie kapines...) egzistavo būdas tą slenkantį laiką paversti akimirkomis, kurios iki šiol išlieka mūsų prisiminimuose.

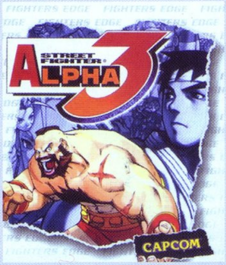
Oi, seniai tai buvo, ir arkados buvo tada kitokios, kiekvienas žaidimas buvo naujas, įdomus, įsimenantis. Bet labiausiai man (neabejoju, kad ir daugeliui kitų) didžiausią įspūdį paliko „automatai", papildyti dvimatėmis muštynėmis. Įspūdžiai, atlikimo technika, galimybės — visa tai iki šiol žavi mane. Viso to negalėjome tikėtis namuose, nes tais laikais dar vis karaliavo 8–16 bitų konsolės (keista, bet po tiek laiko vadinti jas konsolėmis, atrodo taip keista :)).

Netrukus rinkoje pasirodė *PlayStation*. Dvimačių muštynių žanre prasidėjo revoliucija. Viskas, kas buvo hitas arkadose, kada nors turėjo pasirodyti ir naujos (senos) kartos konsolėse (mūsų atveju — *PlayStation*). Deja, tik nedaugelis iš kūrėjų kūrė žaidimus multikonsoliniam variantui. Tie, kurie liko ištikimi arkadoms, padarė klaidą, gaila, bet kai kuriais atvejais, paskutinę. Pralošė visi. Ir arkadų kūrėjai, ir tie, kurie jomis žavėjosi ir pasirinko PlayStation.

Žinoma, dvimatės muštynės, kad ir kiek tęsinių joms sukurdavo kūrėjai, savo žanrui nieko nauja „atnešti" nesugebėdavo, bet tuo pačiu išliko tuo, už ką jas vertinu labiau nei trimačius šedevrus. Tai būtų: paprastumas, ranka piešti personažai (animė stilius yra galinga jėga!), nesudėtingas valdymas, daugeliu atveju — linksmas žaidimas. O ko daugiau reikia?!

**KELETAS TIKRAI YPATINGŲ ŽAIDIMŲ, PASIRODŽIUSIŲ PLAYSTATION KONSOLĖJE.**

*Capcom* buvo turbūt tas žaidimų gigantas, kuris be gailesčio „štampavo" dvimates muštynes PSone konsolei versdamas konkurentus raudonuoti. *Capcom serijos: Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 3.* Daugelis SF pažįsta nuo pat mažens, manau, nesuklysiu pavadinęs jį visų muštynių „tėvu". *Street Fighter Alpha 3* ne tik lenkė savo pirmtakus grafika (nors ir nežymiai), bet ir siūlė nemažai „geimplėjaus" naujovių. Pirma, pasirenkamų kovotojų skaičius išaugo iki 34! Pasakyčiau, jog labai neblogai kaip PSone. Antra, žaidimas pasiūlė daug daugiau režimų nei pirmtakai, vienas originaliausių *World Tour* suteikė galimybę „redaguoti" pasirinkto kovotojo kovos stiliaus charakteristikas ir jį naudoti kituose režimuose. Trečia — galų gale tai tiesiog geriausias *Street Fighter'is PlayStation* konsolėje.




**VAMPIRE: NIGHT WARRIOR (DARKSTALKERS, DARKSTALKERS 3)**

*VNW* labiausiai nuo *Street Fighter* skyrėsi kovotojų pasirinkimu — nebuvo nė vieno žmogaus! Bet buvo vampyrų, vilkolakis, mumija, moteris–katė, vandenis, samurajaus šmėkla, zombis, net Frankenšteinas! Sąrašas spalvingas ir suteikiantis daugiau azarto. Sąlyginai žaidime tvyro „gotiška" atmosfera, kautis teko apleistose pilyse, laboratorijoje, džiunglėse

bei kitose nykiose vietose. Šioje serijoje taip pat atitinkamai buvo priderintas kraujas. Originalios koncepcijos geras žaidimas.

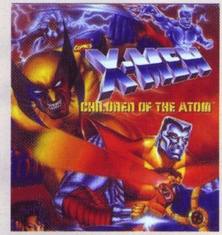
**MARVEL SUPERHEROES**

Jei pirmu atveju pavadinimas *Marvel* (komiksų leidykla) nieko nesako, tai neabejoju, jog *Spiderman, Captain America, Hulk, Wolverine, Ironman, Magneto* žino daugelis. Nors kovotojų pasirinkimo skaičius buvo tik 10 (+3 slapti), žaidimas turėjo naują varikliuką. Padaugėjo ne tik animacijos, bet ir arena padidėjo. Nuo šiol jose buvo galima judėti daug platesnėse ribose. Atrodo taip: kiekviena kovos vietovė yra sudaryta iš daugiau nei dviejų ekranų (*SF* serija naudojo iki dviejų), taigi galima daužyti priešininką horizontaliai ne tik dviejuose ekranuose, bet ir daugiau. Tą pati galima buvo daryti ir „vertikaliai"! Visi super herojai galėjo pašokti iki dviejų ekranų! Prisidėjus platesnėms erdvėms, prasiplėtė kovotojų judesių galimybės, padaugėjo strategijos. Drąsiai teigiu, jog *Marvel Superheroes* yra geriausias žaidimas (muštynių žanre) apie super herojus.

**X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM**

Šį sykį žaidimas palaikė *X–Men* visatą (jokių *Spiderman, Hulk* ar

kitų). Teks žaisti už *Wolverine* (kaip be jo?), *Cyclops, Colossus, Storm, Omega Red, Sentinel* ir kt. Žaidime akcentuojamas greitis, deja, dėl to nukenčia žaidžiamumas: tiek paprastos, tiek specialios atakos atliekamos vienodu greičiu, sunku jų išvengti, šiek tiek nukentėjo žaidimo išvaizda. Vykstant karštligiškam susirėmimui, sunku suvokti, kas vyksta ekrane. *Marvel Superheroes* šiuo atveju yra geresnis variantas.




Po kiek laiko, pritrūkus naujovių, *Capcom* žengė naują „žingsnį". Į rinką buvo išleista nauja atmaina — mix'ai (ne, ne tie MIX :)). Tai buvo tos pačios dvimatės muštynės, skirtumas tas, jog kiekviename pavadinime buvo įdėta VS, ir ne be reikalo. Ką nors originalaus įdėti į dvimačių muštynių žanrą be galo sunku, taigi *Capcom* paėmė keletą mėgstamiausių dvimačių žaidimų lyderių ir juos „sumiksavo". Išėjo štai kas:

**X-MEN VS STREET FIGHTER**

Pavadinimas kalba pats už save. Gavome dvi „stovyklas": *X-Men* (*Marvel* kūriniai) prieš *Street Fighter* (*Capcom* numylėtiniai). Be reikalo daug nevargusi, *Capcom* paėmė mėgstamiausią varikliuką (iš *Marvel Superheroes* žaidimo) ir su juo sukūrė visas sąlygas, leidžiančias žaidėjams pajusti kuo didžiausią malonumą. Šiuo atveju būsiu skeptiškas, iš pradžių idėja pasirodė laukinė, negalėjau suvokti, kokių šansų turi *SF* personažai prieš *X-Menus*. Įsivaizduokite situaciją: *Dhalsim vs Jugernaut*?! Klaiku. Kadangi pirmenybę suteikiu *„Marvel"* visatai, vėliau žaisdamas *SF vs X-Men*, *Capcom* personažų nepasirinkinėjau. Žinoma, tai skonio reikalas. Visais atvejais žaidžiamumas geresnis už *X-Men: Children of Atom*.

**MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER**

*Capcom* taip patiko uždirbti pinigų, jog nieko nuostabaus, kad netrukus pasirodė dar viena „versus" serija. Didžiausias šio žaidimo skirtumas nuo *X-Men vs Street Fighter* yra X-Menų keitimas *Marvel Superheroes* personažais. Grįžo *Spiderman* — išnyko *Cyclops* :). Kūrėjai nesiūlė jokių naujovių (pora naujų judesių nesiskaito!). Tik skonio reikalas, ar žaisti šį žaidimą.

**MARVEL VS CAPCOM**

*Capcom* ir toliau eksploatuoja „versus" frančizę. Viskas labai paprasta: nutveri porą *Marvel* herojų, porą X-Menų ir įmeti į „krūvą" su *Ryu, Zangrief, MegaMan* ir kitais *Capcom* draugais. Išeina dar vienas jau įkyrėti spėjęs „mix'as". Bent jau grafika tapo spalvingesnė, deja, idėja vėl šlubuoja — *Hulk vs Megaman*?! Žaisti galima, nors, mano nuomone, per daug *Capcom* keistuolių.

Nors ir tikėjausi, *Capcom* nesukūrė *X-Men vs Marvel Superheroes*... :(

Antroji leidykla milžinė (arkadų pramonėje) *SNK Corporation PlayStation* konsolei padovanojo tik keletą savo žaidimų, bet kokių!

**KING OF FIGHTERS 95, 96, 97, 98**

*KOF 98* nuo pirmtakų skyrėsi geresne grafika bei dideliu, palyginus su *Capcom* žaidimais, pasirenkamų kovotojų skaičiumi (kas yra būdinga šiai serijai). Be to, buvo siūloma sudaryti savo kovotojų grupę iki 3 kovotojų ir keisti jų seką prieš kovas, tai labai įtakojo žaidimo strategiją. Grafiškai *KOF* serijos žaidimai atrodė „blankesni", bet piešimo stilius ir sudėtingumas buvo orientuotas vyresnio amžiaus žaidėjams. Didelio privalumo žaidimui suteikė patrauklūs moterų personažai (*Hardcore* žaidėjai mane supras!). Palyginus su pirmtakais, *KOF 98* išlaikė ne tik gerą „geimplėjų", bet ir visa tai, už ką ir mėgstame šią seriją.

**SAMURAY SHODOWN 3**

Dar viena „aukso" žaidimų serija buvo padovanota (deja, vėliau nepuoselėta :() *PlayStation* konsolei. Prisiminus, kiek valandų praleista prie šio *SNK* arkadų stebuklo, net ašarą išspaudžia. Deja, man pažaisti *PSone* konsolėje neteko, labai jau retas šis stebuklas. Visi, norintys „aplankyti" „jaunystės draugą", gali užsukti į www.gamespot.com bent pasimėgauti kadrais...

Smagu stebėti, kai niekam nežinoma jauna komanda programuotojų (o gal ir nejauna :)) sukuria kažką „šviežio" sename žanre, nors tik išoriškai :). Kūrėjų komanda *Team Neo Blood PlayStation* konsolei sukūrė:

**GUILTY GEAR**

Palyginus su *Capcom* ir *SNK* šedevrais, *Guilty Gear* išsiskyrė įvairesniu personažų dizainu, galimybe pribaigti savo varžovą specialia *Destroy* ataka bei niūriu siužetu.

Deja, grafika buvo prastesnė nei konkurentų, trūko animacijos, be to, mažas kovotojų pasirinkimas. Žaisti verta dėl to, jog yra „naujas", bent pamėginti.

Dvimačių žaidimų žanras (šiuo atveju — muštynių) turėjo turtingų istorijų, deja, daugelis „auksinio arkadų" amžiaus žaidimų nepasiekė konsolių ir liko nykti užmarštyje. Lieka tikėtis, jog kas nors kada nors prikels juos iš praeities ir jie suteiks mums tiek pat džiaugsmo, kaip ir prieš daugelį metų.

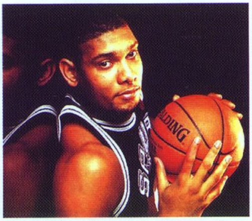
**HARDCORE VENOM 27**

## KRATOS EINA Į KINĄ!

Dar viena galinga žaidimų frančizė išskėstomis rankomis buvo sutikta Holivude. Kino kompanija Universal Pictures įsigijo visas teises ypač populiaraus veiksmo projekto God of War, sukurto vidinės Sony studijos iš Santa Monikos, ekranizavimui. Šis ekskliuzyviai PlayStation 2 konsolei sukurtas žaidimas sulaukė pačių aukščiausių žaidėjų ir žurnalistų visame pasaulyje (ir mūsų žurnalas — ne išimtis) vertinimų. Sutartyje ką tik išdžiūvo rašalas, todėl užduoti klausimus apie režisierių, scenarijaus autorių ir aktorius kol kas ankstoka. Tačiau Universal jau paskelbė filmo prodiuserių pavardes — tai Charles Roven ir Alex Gartner iš Mosiac Media Group. Pirmasis prodiusavo filmą „Batman: The Beginning" Warner Bros kompanijai ir aktyviai dalyvavo kuriant to paties pavadinimo žaidimą. Siužetas vargu ar ypatingai skirsis nuo originalo — kine mūsų tikriausiai lauks nenugalimas karys Kratos, žiauriai susidorojantis su visais įmanomais Senovės Graikijos mitų atstovais, net karo dievu Aresu.

## KREPŠININKAMS PATINKA ŽAIDIMAI

Vienas perspektyviausių NBA žaidėjų Timas Duncan'as prisipažino, kad negali gyventi be video žaidimų. Jis dievina savo slim PS2, kadangi griozdiškas Xbox yra pernelyg nepatogus dažniems vežiojimams, ir žaidžia viską, kas jam patinka. Beje, jis nemėgsta krepšinio projektų iš EA, bet su malonumu žaidžia Metal Gear Solid frančizės žaidimus, išskyrus naujausią, MGS 3, kuris jam tiesiog nepatiko. Jis nupirko visiems savo komandos nariams PlayStation Portable, kad galėtų rungtis su jais Wi-Fi. Keistas vaikinas tas Timas Duncan'as :).



## SONY ATASKAITA: PARDAVIMAI DIDĖJA KARTU SU NUOSTOLIAIS

65 mln. dolerių nuostolis — su tokiu liūdnu rodikliu baigė finansinį ketvirtį Sony kompanija. Nors jos atstovai ir nepraranda optimizmo kalbėdami apie naujos konsolių kartos šviesią ateitį, kol kas jų įdirbis „suvalgo" daugiau pinigų, negu sugeba uždirbti visas kompanijos žaidimų padalinys Sony Computer Entertainment net įvertinus tiek konsolių, tiek jų žaidimų rekordinius pardavimus. Beje, 54 iš šių 65 milijonų — nuostoliai kaip tik dėl šio žaidimų padalinio, kuris smarkiai ruošiasi PlayStation 3 pasirodymui 2006-ųjų pavasarį.

Kuo pasibaigs konsolių „šaltasis karas"? Panašu, kad atsakymo laukti liko visai nedaug. Investuotojai tikrai nenori prarasti pinigų. Bet taip norisi būti geriausiais...

## EA PERKA DAR VIENĄ STUDIJĄ

Kompanija Electronic Arts, neseniai taip pat paskelbusi apie nuostolius einamųjų finansinių metų pirmajame ketvirtyje, įsigijo eilinę kūrėjų studiją — Hypnotix, kuri specializuojasi kurdama sportinius žaidimus. Po pirkimo visiems darbuotojams buvo pasiūlyta persikelti į Orlando miestą (Floridos valstija), kur įsikūrė dar viena EA sportinė „brigada" — Tiburon Studios, ypač sėkmingos frančizės Madden NFL kūrėjai. Su šiuo pasiūlymu sutiko 35 iš 40 Hypnotix darbuotojų. Naujoje darbo vietoje jie kurs žaidimą pagal JAV futbolo lygos Arena Football League (AFL) licenciją.

Studija Hypnotix sukūrė Outlaw Sports frančizės žaidimus (Outlaw Golf, Outlaw Volleyball ir Outlaw Tennis), kuriuos išleido Take-Two Interactive.

## LUCASARTS PLEČIASI

Kompanija LucasArts, George'o Lucas'o imperijos žaidimų padalinys, plečiasi. Kaip pranešė kūrimo prezidentas Peter Hirschmann, jos personalas bus padidintas beveik du kartus — nuo dabartinių 60-70 žmonių iki 150. Tai bus padaryta norint sumažinti riziką ir priklausomybę nuo išorinių kūrėjų. Hirschmann pareiškė, kad artimiausiu metu kompanijos strategija pasikeis — nuo šiol ji nebus taip stipriai orientuota į Star Wars frančizę. Planuojama skirti daugiau dėmesio tokiems projektams kaip Indiana Jones ir Mercenaries. Šis pranešimas liudija apie tai, kad padėtis LucasArts kompanijoje, kurioje prieš metus buvo pradėta restruktūrizacija, stabilizuojasi.

## Kas su Microsoft?

Kompanija Microsoft paskelbė leidėjų ir kūrėjų sąrašą, kurie padės jos naujai konsolei Xbox 360 „prasimušti" į įkyrių japonų žaidėjų širdis. Praėjusį kartą ši megakorporacija neįvertino ypatingo japonų mąstymo, dėl to originalus Xbox triuškinančiai pralaimėjo kovą šiame regione PlayStation 2 ir GameCube konsolėms. Šį kartą Microsoft platformos lokomotyvais Kylančios Saulės Šalyje taps Capcom (Resident Evil 5 ir Dead Rising), Konami (Winning Eleven, Rumble Roses XX, Pro Baseball Spirits), Namco (Ridge Racers 6, Frame City Killer, Love Football), Tecmo (Dead or Alive 4, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2, Dead or Alive Code: Cronus ir Project Progressive). Be to, žaidimus Xbox 360 kurs kompanijos Bandai, Banpresto, Genki, Yukes, Cavia, Idea Factory, Jaleco, Marvelous Interactive, Spike ir *Treasure*. Iš viso „draugiškų" kompanijų sąrašą sudaro 37 kompanijos, kurios dirba su 42 projektais.

Projektų ir leidėjų sąrašas atrodo solidžiai, tačiau nepamirškime, kad apklausos kol kas nerodo ypatingo japonų žaidėjų susidomėjimo nauja Microsoft konsole. Ar pavyks Xbox 360 pasiekti lūžį ir pakeisti japonų tradiciškai šaltą požiūrį į Vakarų produkciją, parodys laikas.

## Resident Evil 5 — pirmosios naujienos

Kompanija Capcom savo oficialioje svetainėje pasidalijo pirmomis naujienomis apie Resident Evil 5. Žaidimas, kaip ir buvo manyta, nebus ekskliuzyvus nei vienai platformai, pasirodys vienu metu PS3 ir Xbox 360. Beje, Microsoft „dėžės" turėtojams bus pasiūlyta kiek prastesnė grafika. Žaidimas perkelia mus į saulėtą dykumą, kur žaidėjui teks atsidurti vieno iš pirmojo frančizės žaidimo herojų (Krisas Redfildas?) kailyje. Kūrėjai žada daugybę situacijų, kur žaidėjo gyvybė kabės tiesiog ant plauko. Be ryškiai apšviestų miestų, žaidėjams žadama judanti trečiojo asmens kamera. Žaidimą kurti padeda programuotojai ir dizaineriai, dalyvavę ankstesnių frančizės dalių kūrime. Serialo prodiuseriu lieka Jun Takeuchi, kuris žada „sujungti geriausius Resident Evil 1 ir Resident Evil 4 elementus". Resident Evil 5 pasirodymo neverta laukti anksčiau nei 2007-ųjų vasarą.

## Skaičiai iš ateities

Analitikai ir toliau vysto naujos kartos konsolių tematiką. Šį kartą savo prognozėmis pasidalijo JAV kompanija Strategy Analytics, kuri „prazondavo" artimą PlayStation 3, Xbox 360 ir Revolution ateitį.

Analitikų teigimu, per artimiausius septynerius metus bendras parduotų naujos kartos konsolių kiekis pasieks įspūdingą skaičių — 200 mln. vienetų. Iš jų 121.8 mln. (60.9 proc.) atiteks PS3, 58.8 mln. — Xbox 360 (29.4 proc.), vos 18 mln. (9 proc.) — Revolution konsolei. Laukiama, kad pirmųjų dviejų konsolių rinkos dalis padidės būtent dėl Nintendo gaminio, kuriam atiteks liūdnas autsaiderio vaidmuo.

Įdomus momentas — Strategy Analytics mano, kad ankstyvas Xbox 360 konsolės startas iš tikrųjų suteiks jai pranašumo prieš konkurentus. Tiesa, tęsis jis neilgai — iki 2007-ųjų metų, kai į priekį išsiverš PlayStation 3. Be to, Sony konsolei pavyks populiarinti naujas technologijas, tarkim, Cell procesorius arba Blu-Ray diskus.

## Begalinė saga

Pietų Korėjos kompanija Webzen, vienas stambiausių žaidėjų MMORPG rinkoje, anonsavo naują projektą — fantasy stiliaus MMORPG Endless Saga PlayStation 3 konsolei. Pirmą kartą jis buvo pristatytas garbingai publikai parodoje Annual PlayStation Meeting, kurią kasmet rengia Sony Computer Entertainment Japan (SCEJ). „Begalinę sagą" gamina D-Studio — vidinė leidėjo studija, pasirodymas numatomas 2007-aisiais metais, be next-gen konsolės žaidimas pradžiugins ir PC vartotojus. Šiuo metu visos likusios kūrimo detalės laikomos paslaptyje.

## Sony žiuri į ateitį

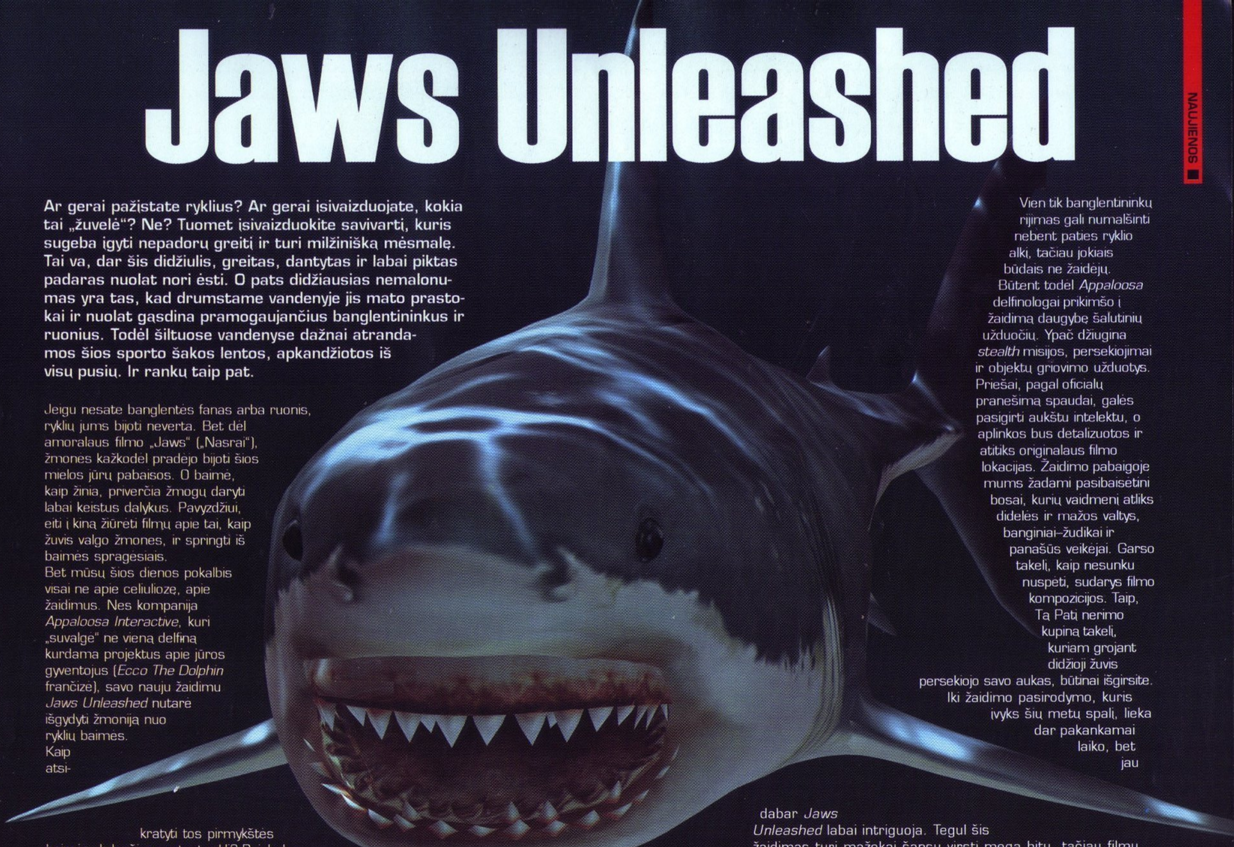
Panašu, kad *Sony* pradėjo ateities technologijų, skirtų PlayStation 3 konsolei pagerinti, medžioklės sezoną. Nespėjo dar išdžiūti rašalas ant sutarties su kompanija AGEIA, pardavusia programų paketą PhysX SDK, kai Sony pranešė apie du naujus stambius pirkimus. Visų pirma, PS3 kūrėjai įgijo licenciją Unreal 3 varikliukui — ką tai reiškia, tikriausiai komentuoti nereikia. Tiesa, šis žingsnis nėra nelauktas — varikliuko kūrėjai, Epic Games, dar anonsuodami paskelbė apie savo norą parduoti variklio licenciją naujos kartos konsolėms. Dabar šie žodžiai virto tikrove, ir bandomoji Unreal 3 SDK versija bus įtraukta į PS3 kūrėjų paketą.

Be to, Sony įsigijo britų kompaniją SN Systems, žinomo žaidimų platformų *Middleware* gamintoją. Ji garsėja savo paketu ProDG, kuris egzistuoja PlayStation 2, Xbox, GameCube ir PlayStation Portable versijose.

## LMA Manager 2006

Kompanija Codemasters paskelbė savo futbolo vadybininko eilinės serijos, LMA Manager 2006, pasirodymo datą. Žaidimas vienu metu bus išleistas Xbox 360 ir PC 2006-ųjų metų kovo mėnesį, tai bus pirmas frančizės pasirodymas PC platformoje. Žadama daugiau kaip 1000 komandų, kurių sudėtis atitiks 2006-ųjų sausio mėnesį, patobulintas trimatis rungtynių vaizdavimas (pilno ekrano režimas, realūs apšvietimo efektai), *„transferų"* rinka su kompleksiška kontraktų sudarymo sistema. Interaktyvi televizija žaidime leis peržiūrėti geriausius momentus ne tik iš tų rungtynių, kuriose dalyvavo jūsų komanda, bet ir kitų.

# Jaws Unleashed



**Ar gerai pažįstate ryklius? Ar gerai įsivaizduojate, kokia tai „žuvelė“? Ne? Tuomet įsivaizduokite savivartį, kuris sugeba įgyti nepadorų greitį ir turi milžinišką mėsmalę. Tai va, dar šis didžiulis, greitas, dantytas ir labai piktas padaras nuolat nori ėsti. O pats didžiausias nemalonumas yra tas, kad drumstame vandenyje jis mato prastokai ir nuolat gąsdina pramogaujančius banglentininkus ir ruonius. Todėl šiltuose vandenyse dažnai atrandamos šios sporto šakos lentos, apkandžiotos iš visų pusių. Ir rankų taip pat.**

Jeigu nesate banglentės fanas arba ruonis, ryklių jums bijoti neverta. Bet dėl amoralaus filmo „Jaws“ („Nasrai“), žmonės kažkodėl pradėjo bijoti šios mielos jūrų pabaisos. O baimė, kaip žinia, priverčia žmogų daryti labai keistus dalykus. Pavyzdžiui, eiti į kiną žiūrėti filmų apie tai, kaip žuvis valgo žmones, ir springti iš baimės spragėsiais.
Bet mūsų šios dienos pokalbis visai ne apie celiuliozę, apie žaidimus. Nes kompanija *Appaloosa Interactive*, kuri „suvalgė“ ne vieną delfiną kurdama projektus apie jūros gyventojus (*Ecco The Dolphin* frančizė), savo nauju žaidimu *Jaws Unleashed* nutarė išgydyti žmoniją nuo ryklių baimės. Kaip atsikratyti tos pirmykštės baimės, kylančios matant ryklį? Psichologai iš *Appaloosa* teigia, kad geriausia priemonė — įlįsti į šios žuvytės kailį. Taip, *Jaws Unleashed* žaidime mūsų laukia ne žeminantis jūros biologo Maiklo Brodžio vaidmuo, o galimybė pasijusti dantyto savivarčio kailyje! Pagrindinis tikslas, aišku, sočiai pavalgyti ir nebūti pagautam medžiotojų. Vienu žodžiu, žaidimo siužetas rūpestingai atkartos filmo „*Jaws*“ scenaristų papasakotą istoriją, tik skirtumas, kad jaudintis šį kartą mums teks ne dėl žmonių, o dėl žuvų.

Vien tik banglentininkų rijimas gali numalšinti nebent paties ryklio alkį, tačiau jokiais būdais ne žaidėjų. Būtent todėl *Appaloosa* delfinologai prikimšo į žaidimą daugybę šalutinių užduočių. Ypač džiugina *stealth* misijos, persekiojimai ir objektų griovimo užduotys. Priešai, pagal oficialų pranešimą spaudai, galės pasigirti aukštu intelektu, o aplinkos bus detalizuotos ir atitiks originalaus filmo lokacijas. Žaidimo pabaigoje mums žadami pasibaisėtini bosai, kurių vaidmenį atliks didelės ir mažos valtys, banginiai–žudikai ir panašūs veikėjai. Garso takelį, kaip nesunku nuspėti, sudarys filmo kompozicijos. Taip, Tą Patį nerimo kupiną takelį, kuriam grojant didžioji žuvis persekiojo savo aukas, būtinai išgirsite. Iki žaidimo pasirodymo, kuris įvyks šių metų spalį, lieka dar pakankamai laiko, bet jau dabar *Jaws Unleashed* labai intriguoja. Tegul šis žaidimas turi mažokai šansų virsti mega hitu, tačiau filmų apie didelį baltą ryklį fanams, gero veiksmo mėgėjams būtinai patiks. Atrodo, „Nasrų“ trisdešimtmečio minėjimas bus sėkmingas.

P. S. Skubame užtikrinti, kad šio straipsnio rašymo metu nei vienas didelis baltas ryklys nenukentėjo. O ta maža penkių metrų žuvelė, kurios iškamša puikuojasi pas mus redakcijoje (dėl to teko nugriauti porą sienų ir perkelti vyriausiąjį redaktorių), nesiskaito.

## PAVASARIO FANTAZIJA

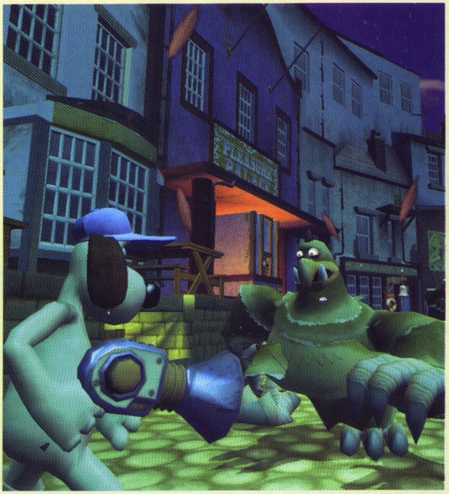
Kompanija *Square Enix* pagaliau paskelbė labai geidžiamo *PlayStation* 2 žaidimo, *Final Fantasy XII*, pasirodymo datą Japonijoje. Žaidimas pasirodys Kylančios Saulės šalyje 2006-ųjų metų kovo 16 dieną, o europietiška ir amerikietiška premjeros įvyks vėliau, bet tais pačiais metais. Oficiali delsimo priežastis yra ta, kad kūrėjų komandą paliko Jacumi Macumoto, buvęs *Vagrant Story* ir *Final Fantasy Tactics* žaidimų direktorius. Taip pat kompaniją paliko nedidelė grupė programuotojų, kurie perėjo į *Hironobu Sakaguči* įkurtą studiją. Priminsiu, kad debiutavusi tolimais 1987-aisiais metais *Final Fantasy* frančizė šiuo momentu turi savo sąskaitoje daugiau nei 63 mln. parduotų egzempliorių.

## ROGUE GALAXY

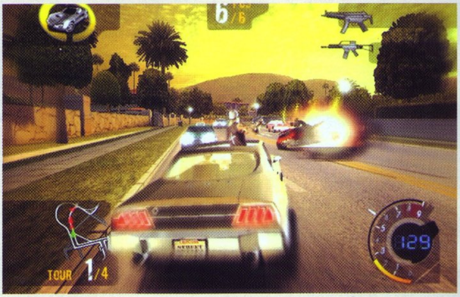
Kompanija *Level 5*, žaidimų *Dragon Quest VIII* ir *Dark Cloud* kūrėjai, Tokijo mieste vykusiame *Playstation Meeting 2005* anonsavo savo naują *RPG*, skirtą *PS2* konsolei — *Rogue Galaxy*. Žaidimo veiksmas vyks futuristiniame fantastiniame pasaulyje ir jame (panašiai kaip ir *Dark Cloud*) taip pat bus atsitiktinai generuojamos lokacijos. Režisieriaus vaidmens ėmėsi pats kompanijos prezidentas Akichiro Chino. Japonijoje žaidimą išleis *Sony* šių metų gruodžio viduryje.

## PLASTILINO TRIUŠIS

Kompanija *Konami* oficialiai anonsavo veiksmo žaidimą *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, kuriamą pagal to paties pavadinimo animacinį filmuką iš kompanijos *DreamWorks* ir studijos *Aardman Animation*, išgarsėjusios savo kultiniu plastilininiu filmuku „Pabėgimas iš vištidės". Žaidimą apie žinomą sūrių mėgėją *Wallace'ą* ir jo ištikimą šunį *Gromit'ą* kuria britų studija *Frontier Development*, populiarios frančizės *Roller Coaster Tycoon* autoriai.



# 187 Ride or Die



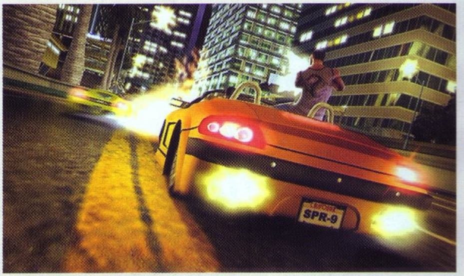
**Ginklai, mašinos, merginos. Taip trumpai galima būtų apibūdinti naują *Ubisoft* kompanijos žaidimą. Nors kūrėjų apibūdinimas skamba kiek kitaip: „Lenktynės su šaudymu ir nevaikišku siužetu apie dviejų kriminalinių bosų, Dupree ir Cortez'o, dvikovą".**

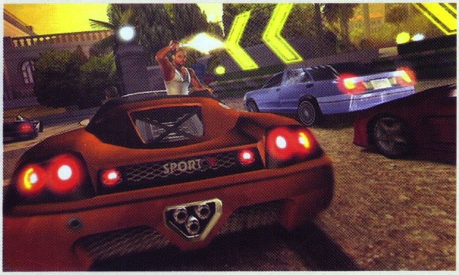
Žaidėjams atiteks vieno iš šių bosų, Dupree, kontroliuojančio Los Andželo pietinę dalį, gaujos nario Buck'o vaidmuo. Kortezas nori persidalinti įtakos sritis; tam jis jau apie tuziną kartų pasikėsino į seno Dupree gyvenimą. Bet mafija nemirtinga! Ir dabar jūs esate vienintelis, kas gali ir turi atkeršyti.

Skamba pavojingai? Taip ir yra iš tikrųjų. Tačiau Buck'as nebus vienas, jam pagelbės jo *super* kietos žudymo priemonės, automobiliai. O žaidimo esmę galima apibūdinti taip: lenktyniaujame, nužudome, pristatome, išgyvename, palydime, o svarbiausia, kad šaudome visuose 56 siužeto valdomuose žaidimo lygiuose.

Vieno žaidėjo režime mums suteikiama misija, automobilis, žavi mergina–vairuotoja ir ginklas. Mašinos valdymas ir šaudymas yra nepriklausomi, panašiai kaip *Starsky & Hutch* žaidime. *187 Ride or Die* pasiūlys mums du valdymo būdus: pasirinkus pirmąjį, pusiau automatinį, galėsime visai susikoncentruoti į šaudymą, nes automobilį variuos DI; tuo tarpu antrame, rankiniame valdyme, dešiniuoju analogu turėsime šaudyti, o kairiuoju — vairuoti mašiną. O tais atvejais, kai reikės šaudyti į mašinos užnugaryje esančius taikinius, mašinos valdymą automatiškai perims *DI*.

Lenktynių sudedamoji irgi atrodo pakankamai solidžiai. Žaidimas yra greitas ir savo arkadiniu pojūčiu primena *NFS Underground*, tokių pat





įspūdingų apšvietimo efektų, tik skirtumas, kad lygiai jame ryškesni, aiškesni — greičiausiai dėl to, kad daug veiksmo vyks gatvėse.

Manevruodami tarp miestiečių mašinų ir trankydami priešų, šaudysime iš 14 ginklų rūšių, nuo paprasto pistoleto iki didžiulio granatsvaidžio. Bus, žinoma, ir mašinoms skirtų ginklų, pavyzdžiui, Molotovo kokteiliai ir minos. Beje, mūsų mašina bus lygiai taip pat pažeidžiama, o pažeidimai įtakos jos važiavimo greitį. Tačiau nebijokite, visiškai sunaikinti jūsų automobilį gerieji žaidimo kūrėjai priešams neleis, taigi užrašą *„Game Over"* išvysite nebent tuomet, kai mirsite patys.

Tais atvejais, kai vairavimas ir šaudymas pasirodys pernelyg sudėtingi, pradėsite daryti klaidas (atsiliksite nuo persekiojamojo, įsirėšite į pastatus, šaudysite pro šalį), tada žaidimas pats „pataisys" padėtį. Priešų *DI* lyg tyčia pats pradės klysti, suteiks jums vis naujų šansų. Beje, šia *DI* „klaidų sistema" žaidimo kūrėjai labai didžiuojasi.

Be to, *Ride or Die* turės *multiplayer* režimą, kuriame *online* galės susikauti nuo keturių iki aštuonių žaidėjų. Smulkmenų kol kas nežinome, tačiau greičiausiai šio režimo tikslai primins analogiškus *Twisted Metal* frančizėje.

Žaidimas pasirodys visose šios kartos konsolėse jau visai netrukus.

# FLATOUT RENGIASI ANTRAM RATUI

Kompanijos *VU Games* ir *Empire Interactive* oficialiai anonsavo populiaraus lenktynių simuliatoriaus tęsinį. Kaip tikriausiai pamenat, svarbiausi originalaus žaidimo ypatumai buvo realistiška fizika, aukštas aplinkos interaktyvumo laipsnis ir žiaurūs, tačiau labai įdomūs mini žaidimai su vairuotoju, kuris atlikdavo mėtomojo prietaiso vaidmenį. *FlatOut 2* rengiasi tęsti visas šias tradicijas, nors šiuo momentu tiksliai žinoma tik tiek, kad mūsų lauks 16 brutalios išvaizdos mašinų su „tiuningo" galimybėmis, kurios, norisi tikėti, turės dar daugiau deformacinių savybių. Žaidimo pasirodymas numatomas kitais metais *PC*, *PS2* ir *Xbox* platformose.

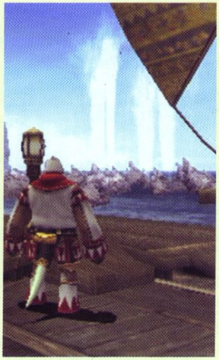
# ĮKYRI RUPŪŽĖ

Kompanija *Digital Jesters*, sumaniai apėjusi kitus pretendentus, pasirašė su *Wallaroo Licensing Company* sutartį, pagal kurią gali naudoti savo žaidimuose beprotišką rupūžę primenančią būtybę *Crazy Frog*, taip pat žinomą kaip *The Annoying Thing* (Atsibostanti būtybė). Pirmą kartą šis veikėjas pasirodė trumpame animaciniame filmuke *„The Annoying Thing"*, sukurtame Erik'o Wernquistl'o ir Daniel'iaus Malmedahl'io, kur savo balsu imitavo motociklo variklio garsą. Po to rupūžė sėkmingai pasirodė mobilių pramogų pasaulyje, o šiais metais „rupūžiškas" *single'as* iš *Axel F* grupės keturias savaites buvo britų hit paradų dešimtukuose. Dabar *Crazy Frog* taps lenktynių žaidimo *Crazy Frog Racer* veikėju. *PC* ir *PlayStation 2* platformose šis projektas pasirodys šių metų lapkričio mėnesį.

# LAKI FANTAZIJA

Kompanija *Square Enix U.S.A.* ketina išleisti savo populiarios globalinės *online RPG*, kurios veiksmas vyksta Final Fantasy visatoje, kolekcinį leidinį. Rinkinys vadinsis *Final Fantasy XI: The Vana'diel Collection* ir bus sudarytas iš originalaus žaidimo bei dviejų papildymų — *Rise of the Zilart* ir *Chains of Promathia*. Be to, jame bus labai populiarus ir frančizės fanų mėgiamas mini žaidimas *Tetra Master*, 30 nemokamų account'o naudojimo dienų ir *iTunes Collector's Card* — speciali korta, suteikianti galimybę naudotis *Apple media* parduotuve.

*Final Fantasy XI: The Vana'diel Collection* užims vieną DVD diską ir pasirodys JAV parduotuvėse šių metų rugpjūčio mėnesį.



# The Suffering: Ties That Bind

Siaubo filmus, žaidimus, knygas sąlyginai galima padalinti į dvi kategorijas. Vienuose baimė, įtampa didinami palaipsniui, užuominomis, blogis iki tam tikro laiko slepiasi tamsoje tiesiogine ir perkeltine prasme, dėl to tampa dar baisesnis. Kituose skaitytoją/žiūrovą/žaidėją vos ne iš pat pradžių užpuola monstrų gaujos, lavonai ir kraujo marios. Aš mėgstu pirmuosius, bet tai dar priklauso nuo to, kaip efektingai jie yra sukurti. Mūsų šio numerio svečias — žaidimas The Suffering: Ties That Bind — priklauso antrajai horror žaidimų rūšiai.

Autoriai reklamuoja savo produktą kaip kažką labai tamsų ir baisų, o prasideda visa ši tamsuma nuo pagrindinio veikėjo, vardu Torque, figūros. Šis vaikinas — nusikaltėlis, ant jo „kaba“ ne vienas nusikaltimas. Dar daugiau — jis psichinis ligonis. Ankstyva (ir, atrodo, smurtinė) abiejų tėvų mirtis, sudėtinga vaikystė prieglaudoje, dar sudėtingesnis gyvenimas tankynėse, žmona, palikusi jį pačiu atsakingiausiu momentu — kai jis pateko į kalėjimą, o paskui pati žuvusi kažkokiu nelabai natūraliu būdu, na, kaip nuo viso to neišprotėsi? Tad šiuo metu Torque „stogas nuvažiavo“ tiek, kad jis nepamena net savo praeities; žaidime mums reikia tai išaiškinti per staigių nušvitimų momentus (įdomu, kelintą kartą toks triukas naudojamas žaidimuose/filmuose?).

Ir ilgai dar jis kalėtų Baltimorės miesto kalėjime, pasakotų apie savo haliucinacijas gerajam daktarui viską pasakančia pavarde Killjoy („žudymo džiaugsmas“), turinčiam sadistinių polinkių, jeigu vieną gražią dieną neprasidėtų visiška betvarkė ir miesto neužpultų monstrai ir zombiai. Siužeto posūkio „padarai puola miestą“ nepavadinsi ypač naujovišku, bet šį kartą autoriai sumanė kažką ypatingo, net pamokančio. Visi šie monstrai — miesto socialinių ištvirkavimų įsikūnijimai: narkomanai, mirę nuo perdozavimo, benamiai, gyvai sudegę apleistuose namuose, darbininkai, kurie žuvo dėl prastų darbo sąlygų statybose, kriminalinių nusikaltėlių aukos ir t. t. Aišku, jų išorė ir charakteris dabar mažiau patrauklūs, negu buvo anksčiau.

Prasidėjo šie „nemalonumai“ visame mieste, o kalėjimas nuo jų taip pat ne slėptuvė. Taigi Torque tenka stoti į kovą su minėtais ano pasaulio atstovais ir kalėjime, ir už jo ribų (iš viso — šešios zonos). Iš pradžių — dėl savo gyvybės, o vėliau ir dėl kitų.

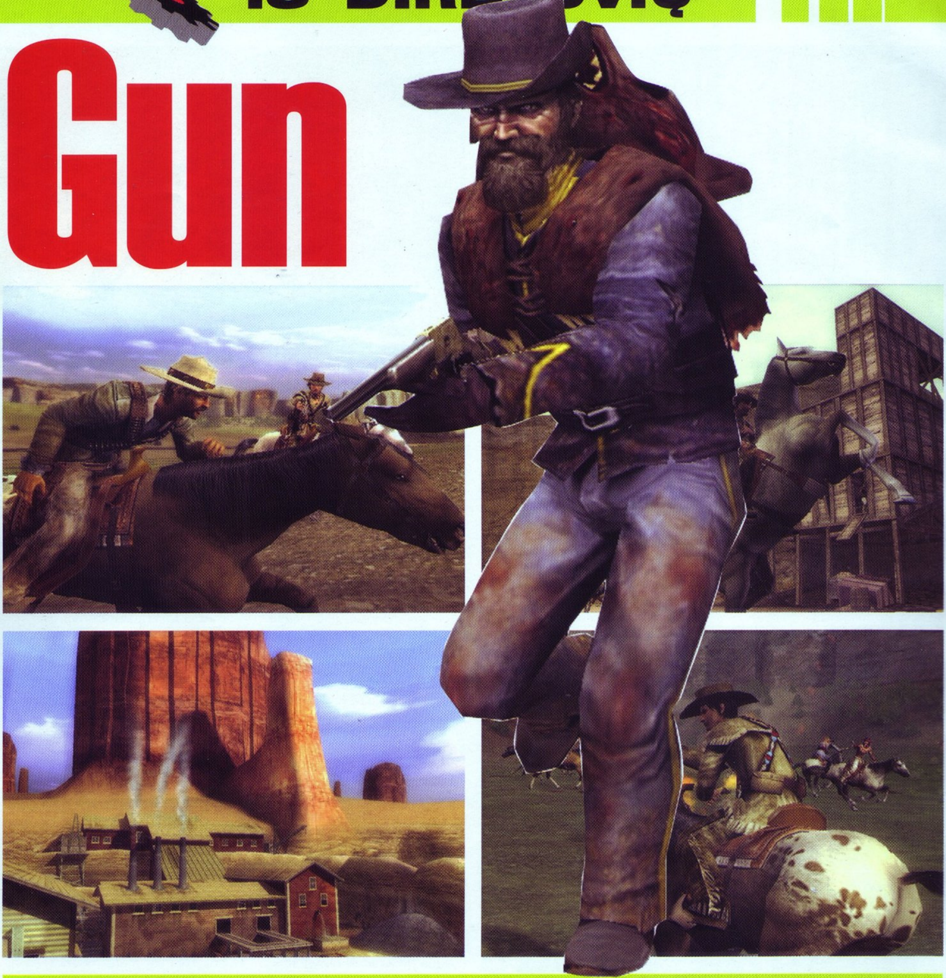
Žaidimas nuolat vers jus priimti sudėtingus moralinius sprendimus, nuo kurių priklausys tolimesnis siužeto vystymasis ir pabaiga. Vienas iš aspektų, kurį įtakoja tokie pasirinkimai, yra Torque „vidinio demono“ sustiprinimas arba nuslopinimas, žaidimo kūrėjų vadinamas jo pačiu galingiausiu ginklu.

Yra žaidime ir labiau tradicinių ginklų: revolveris, pistoletas, pora šautuvų, automatai, kulkosvaidis ir granatsvaidis. Vienu žodžiu, kaip senais gerais laikais zombiai nukaunami įprastais ginklais, be jokios magijos. Taip pat žadamas geras DI (kaip be jo?), patogi vartotojo sąsaja ir išplėsta veikėjo judesių mechanika (tai reiškia, kad jis sugebės ne tik vaikščioti, bėgioti ir šaudyti, bet ir dar kažką).

Košmaras iš Baltimorės gatvių į Europos miestų gatves persikels ankstyvą šių metų rudenį.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kūrėjas | Surreal | | VEIKSMO |
| Leidėjas | Midway | Išleidimo data | 2005-09-30 |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |

# Gun

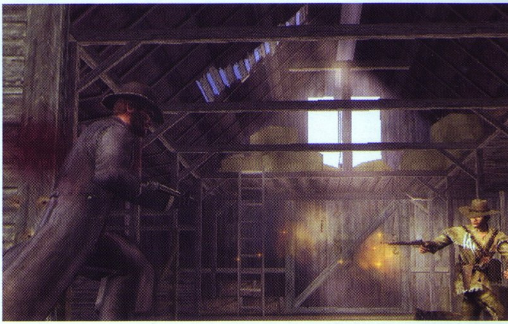


**Activision** žada išbandyti labai retai žaidimų rinkoje sutinkamą žanrą. Kompanija planuoja išleisti vesterno veiksmo žaidimą trumpu ir aiškiu pavadinimu — **Gun**.

Iš tiesų šio žaidimo lengvai būtų galima ir nepastebėti. Kas jau kas, o vesterno žanras žaidėjams, ypač ne amerikiečiams, labai tolimas ir svetimas. Tačiau sudomina ir intrigos į šį būsimą žaidimą „įmeta“ jo kūrėjų pavadinimas. Tai studija Neversoft, praktiškai visų garsiųjų Tony Hawk riedlenčių serijų kūrėja. Tai negi sulauksime kaubojų, belakstančių su „skeitais“ ar „rolikais“? :) Nė velnio, pasirodo, studija jau dvejus metus mums ruošia rimtą, kupiną veiksmo ir tikrų laukinių vakarų dvasios žaidimą.

Taigi Gun yra laisvo klajojimo trečiojo asmens veiksmo žaidimas, vykstantis senuosiuose Vakaruose. Tiesa, vien tik sausa „laukinių vakarų šaudykle“ žaidimo tikrai negalima vadinti, į jį „sukišta“ kur kas daugiau idėjų. Veiksmas vyksta XIX amžiaus pabaigoje, tik pasibaigus Amerikos pilietiniam karui. Vakarai tapę išties laukiniu kraštu, kurį valdo žiaurumas, pinigai, alkoholis ir seksas. Žaidimas suksis apie vienišą herojų Koltoną Wrightą, siekiantį atkeršyti tiems, kurie nužudė jo tėvą.

Gun „geimplėjus“ kuriamas surenkant geriausius pastarųjų Tony Hawk serijų aspektus ir, žinoma, naudojantis nemirtingais GTA kanonais. Iš esmės žaidimas išskirstytas į du tipus, kurių kiekvienas dar skaidomas į smulkesnius skyrius. Tam tikrose vietose veiksmas suksis apie specialias užduotis, kurios stums siužetą į priekį. Be pagrindinio veiksmo, žaidimas žada suteikti daug kitų galimybių. Bendraujant su kitais herojais bus galima vykdyti jų užduotis — kažkas panašaus į papildomus kvestus RPG žaidimuose. Veiklos įvairovė labai didelė. Bus galima jodinėti arkliu, padėti įvairiems būriams kovoti su užpuolikais, šaudyti su patrankomis ir bokšteliais, sprogdinti priešų įtvirtinimus, grobti bankus ir kitaip linksmintis.



Be abejo, vienas įdomiausių ir originaliausių žaidimo aspektų yra jojimas arkliu. Ko gero, čia kūrėjai ir sumanė gausiau panaudoti savo dinamikos ir fizikos patirtį, sukauptą per tiek metų virtualaus lakstymo su riedlentėmis :). Galimybių valdyti savo arklį turėsite įvairių. Be standartinio judėjimo, galėsite arklį pagreitinti plakdami botagu arba padrąsindami peršokti per kliūtis. Tačiau jei būsite per daug agresyvus ir neatsargus, arklį galite greitai išvarginti — jojant prie herojaus gyvybės matuoklio prisidės ir arklio savijautos indikatorius. Beje, jojant arkliu teks sudalyvauti ir mūšiuose.

Gun vaizdai, kaip galite patys įsitikinti iš paveikslėlių, visai įdomūs. Smėlėtos ir purvinos laukinių vakarų aplinkos bei patys herojai perteikti įtikinamai. Žaidimas kuriamas ant visiškai naujo variklio, kuris žada palaikyti palaipsninį aplinkos užkrovimą — nematysime jokių loading ekranų.

Gun žaidimas kol kas neverčia iš koto, bet atrodo labai įdomiai. Sutikite, visiškai naujo niekuo, neparemto žaidimo šiais laikais sulaukti tenka gan retokai, tad ši naujiena džiugina jau vien dėl to. Ar pasiteisins mūsų mylimųjų „skeiterių“ bandymai visiškai kitoje aplinkoje, pamatysime jau lapkričio mėnesį.

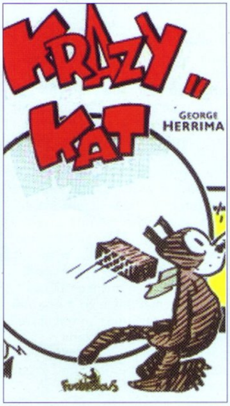
| Kūrėjas | Neversoft | | VEIKSMO |
|---|---|---|---|
| Leidėjas | Activision | Išleidimo data | 2005-11-10 |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |

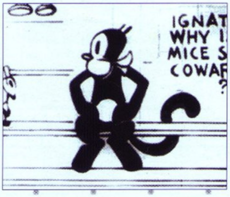
# Komiksų istorija

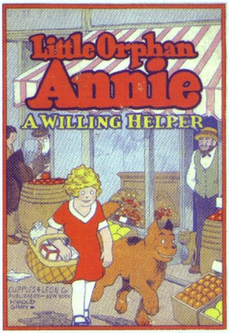
## PATI PRADŽIA

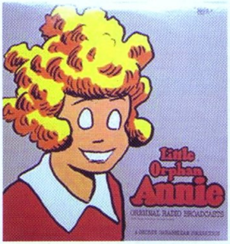
Antrojoje devyniolikto amžiaus pusėje Amerikoje paprasčiausiuose sekmadieniniuose laikraščiuose buvo pradėti spausdinti pirmieji, kaip galima pavadinti, mini komiksai. Dažniausiai jie užimdavo dalį, kartais net visą lapą. Pirmasis iš šių komiksų buvo Ričardo Feltono Outcaulto „Geltonasis Vaikas“ (The Yellow Kid), kuris pirmą kartą pasirodė Vasario 16–ają (na, mums ši diena irgi šį tą reiškia ;)) 1896 metų Hearst New York American leidinyje. Vėliau, 1897 metų kovo mėnesį, šie mini komiksai buvo įtraukti į Hearst sekmadieninį žurnalą ir pardavinėjami po 5 centus. Taip iš kuklios pradžios, kuri nebuvo visai sėkminga, gimė visa industrija.

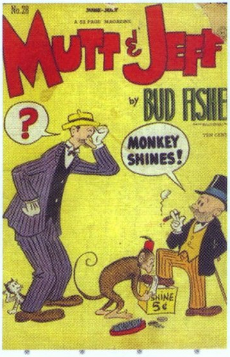
Nuo to laiko, per pirmus tris praėjusio amžiaus dešimtmečius, daug leidėjų kūrė animacines knygutes savo publikai, įtraukė daug reklaminių komiksų. Deja, daug tokių kompanijų greitai pasitraukė, tačiau jų personažai išliko ir netgi dabar yra gerai žinomi: Little Orphan Annie, Popajus, Mutas ir Džefas (Mutt & Jeff), Mažasis Nemo ir Busteris Braunas. Tuo pat metu pasirodė vienas pirmųjų „juokingų gyvūnų“ — Krazy Kat. 1910–aisiais metais Džordžas Herimanas pradėjo publikuoti Krazy Kat savo dienraštyje „The Family Upstairs“. 1916 metais buvo pradėtas leisti atskiras sekmadieninis leidinys apie Krazy Kat.



Praėjus vos metams po Krazy Kat debiuto, siekiant padidinti cirkuliaciją, Chicago American sukūrė Muto ir Džefo reklamą. Skaitytojai galėjo gauti nedidelę knygelę, sujungę šešis kuponus iš laikraščio. Nepaisant parduotų net 45 000 šio komikso kopijų, per kitus aštuoniolika metų tai nebepasikartojo. Tuo pat metu, 1922–aisiais metais, buvo leidžiamas žurnalas „Comic Monthly“, kuriame buvo spausdinami kaskart vis kitokie komiksai.

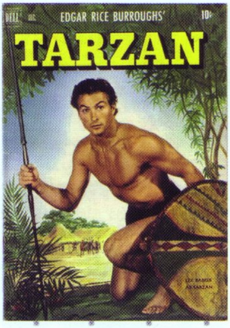
## PIRMIEJI KOMERCINIAI BANDYMAI

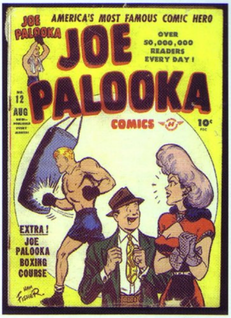
1929–ųjų metų sausį Džordžas Delakortas, dirbantis bulvariniame laikraštyje „New Fiction Company“, išleido pirmąjį „The Funnies“ numerį, kuris tapo apskritai pirmuoju komiksu, naudojančiu jau keturias spalvas. Taip pat „Funnies“ buvo originalaus turinio

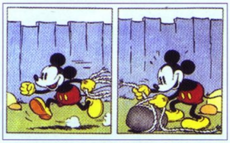
ir viršelio. Visas šis leidinys tada buvo parduodamas už 10 centų. Iki penkto numerio tai buvo savaitinis leidinys, kurio dydis — kaip už dyką dalinamų sekmadienio laikraščio priedų. Todėl toks sumanymas nepasiteisino. Bandydamas išsaugoti savo komiksų publikavimą, Delakartas nuo 25 numerio sumažino leidinio kainą iki penkių centų, tačiau po 36 numerio „The Funnies" publikavimas buvo nutrauktas. Verta paminėti, kad „The Funnies" publikavo ir Viktorijos Pazmin darbus. Tai buvo pirmieji komiksai, kuriuos sukūrė moteris.

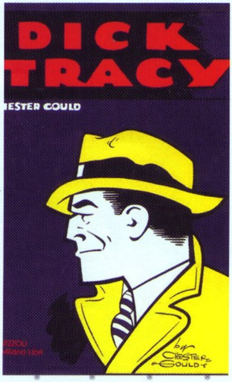
### NAUJŲ MINI KOMIKSŲ DEBIUTAS

Per visą tą laiką daugybė kitų, dar vis populiarių personažų, buvo pradėta publikuoti laikraščių puslapiuose. 1929-aisiais metais, sausio mėnesį, bulvarinių leidinių favoritas, Beždžionių Tarzanas, nupieštas meistro Halo Fosterio, buvo pradėtas platinti kaip atskiras leidinys ir greitai tapo vienas iš populiariausių ankstyvųjų leidinių. 1930-aisiais metais, sausio mėnesį, praėjus vos keleriems metams po pasirodymo savo pirmajame įgarsintame animaciniame filmuke, garsusis peliukas Mickey Mouse debiutavo su savo komiksu. Po Ubo Iwerko trumpo bandymo pradėti komiksą, Disnėjaus artistas Floydas Gotfredsonas apsiėmė ir rašyti, ir piešti ateinančius dvidešimt metų negaudamas jokio pripažinimo, nes visi jo darbai buvo pasirašyti Wolto Disnėjaus vardu. Visi sakė, kad jis dirbo su maždaug 15 000 leidinių daugiau nei 45 metus. 1931-aisiais metais Chesteris Gouldsas, įkvėptas vietinių gaujų karo, parašė Diką Treisį, kuris pirmą kartą pasirodė „Chicago Tribune" puslapiuose. Originalus Diko Treisio pavadinimas buvo „Plainclothes Tracy".





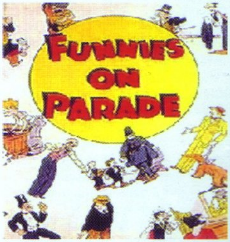


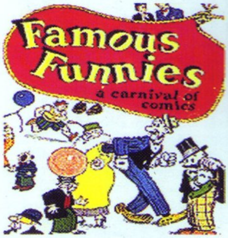


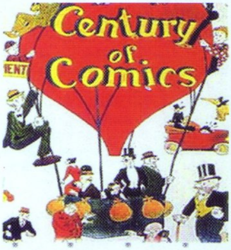

### MODERNIŲJŲ KOMIKSŲ GIMIMAS

1933-aisiais metais dviem spausdintojams pamačius Ledger sindikato išleistus kelis sekmadieninius 18x23 cm formato komiksus, kilo idėja. Pardavimų direktorius Haris L. Wildenbergas ir pardavėjas Maksas C. Gainas, Easter Color Printing kompanijos darbuotojai Niujorke, pamatę plokšteles pamanė, kad dvi iš jų puikiai tiktų bulvarinio laikraščio puslapiuose sudarydamos 19x25 cm dydžio knygą. Surinkę 32 perspausdintus laikraščio puslapius, į kuriuos įėjo Mutt and Jeff, Joe Palooka, ir Reg'lar Fellas, jie sukūrė Funnies on Parade. Tai buvo pirmasis leidinys, sukurtas formatu, primenančiu moderniuosius komiksus. Bandydami patikrinti savo gaminį, jie išleido 10 000 jo kopijų tam, kad jos būtų išdalintos kaip priedai arba Proctor and Gamble dalinami prizai.

Sužavėtas tokio pasisekimo, Gainas įtikino Eastern Color, kad jis galėtų parduoti tūkstančius tokių didelių reklaminių leidinių, kaip Kinney Shoe Stores, Canada Dry, ar Wheatena, tam, kad jie būtų panaudoti kaip premijos arba reklaminiai priedai. Dėl to Eastern pradėjo spausdinti Famous Funnies: A Carnival of Comics, kuriuose buvo perspausdintas laikraštis „Sunday. M. C." Gainas galėjo juos pardavinėti nuo 100 000 iki 250 000 kopijų. „Century of Comics" buvo antroji komiksų knyga, kartu ir pirmoji net 100 puslapių komiksų knyga.



**PAGALIAU! KOMERCINĖ SĖKMĖ**

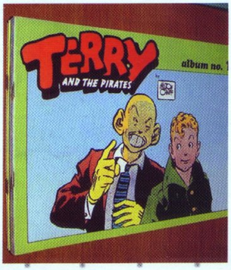
Ši milžiniška sėkmė skatino Gainą, tad matydamas „Big Little Books", kurios buvo tokios sėkmingos tuo metu, jis nusprendė atlikti dar vieną testą ir pabandyti parduoti savo knygutes. Paėmęs keletą specialių knygučių, jis pažymėjo jas dešimties centų kaina ir penktadienį pateikė jas platinimui į vietinį spaudos kioską. O kai jis pirmadienį grįžo, visos kopijos buvo parduotos!

Matydami akivaizdų šio naujo produkto potencialą, tačiau nežinodami, kaip galima geriausiai jį išleisti, Eastern Color studija kreipėsi į Džordžą Delakortą, prisimindami jo ankstesnius bandymus parduoti komiksus. Eastern Color išspausdino 35 000 Famous Funnies Series 1 kopijų, kurias pardavinėjo po 10 centų. O tuo tarpu American News, valdanti visų spaudos kioskų išdėstymą, atmetė Delakorto komiksus ir jie tapo prieinami tik tam tikrose parduotuvėse ir jų filialuose. Tačiau kai šį komiksą greitai išpirko, American News persvarstė autoriaus pasiūlymą ir pasirašė sutartį su Eastern Color kompanija 250 000 komiksų, ragindami Eastern Color 1934-ųjų metų gegužės mėnesį išleisti pirmąjį „Famous Funnies" numerį. Taip po mėnesio pasirodė pirmasis komiksas, parduodamas spaudos kioskuose. Nors komiksai buvo gerai perkami, prireikė net 7 leidimų, kol jie atnešė pelno. Komiksai buvo sėkmingai spausdinami toliau ir leidėjai „prištampavo" dar 216 leidinio numerius (mūsų žurnalui iki tokio skaičiaus kol kas toloka ;)). Sėkmingai dirbę su savo komiksu 20 metų, leidėjai buvo pasiekę net 400 000 kopijų tiražą, tačiau 1955-aisiais metais komikso leidyba buvo nutraukta.

Greitai po to Gainas prisiminė pirmąjį išleistą keturių spalvų komiksą apie vieną veikėją. Bandydamas dar labiau iškilti, jis užmezgė ryšį ir įtikino Skippy radijo šou rėmėjus publikuoti komiksą, sudarytą pagal tą patį personažą. Su jų parama buvo išleista 500 000 Skippy komiksų knygos kopijų. Knyga buvo reklamuojama ir dovanojama visiems, kurie nusipirkdavo tūbelę Philip's dantų pastos.

**DAR DAUGIAU DEBIUTŲ...**

Tuo laikotarpiu atsirado daugiau dabar jau klasika tapusių komiksų. Kol Aleksas Raymondas dirbo su Secret Agent X-9 (Slaptasis Agentas X-9) projektu, jam kilo mintis sukurti komiksą mokslinės fantastikos (science fiction) tema. Greitai po to, 1934-aisiais, pirmasis komikso „Flash Gordon" kūrinys pasiekė publiką. Šis komiksas sukėlė didelį ažiotažą ir sulaukė nemažo pripažinimo. Vėliau, po to, kai jis sukūrė dar vieną komiksų seriją „Jungle Jim" kartu su „Flash Gordon", Raymondas apleido Secret Agent X-9 projektą. „Flash Gordon" komikso populiarumas stipriai augo ir greitai buvo išleista įvairių prekių „Flasho Gordono" tema, tiesiog plūste užplūdo parduotuves, kuriose jų tik ir laukdavo komiksų mėgėjai. 1936-aisiais metais Universal kino studija sukūrė serialą „Flash Gordon" pavadinimu, kuriame vaidino Busteris Creibas. Tuo metu tai buvo pats brangiausias serialas iš visų kada nors sukurtų. O štai besibaigiant 1934-iesiems Tribune-News sindikate debiutavo Miltonas Caniffas su savo komiksu „Terry and The Pirates". Terry ir nešlovinga „The Dragon Lady" išliko iki šių dienų.

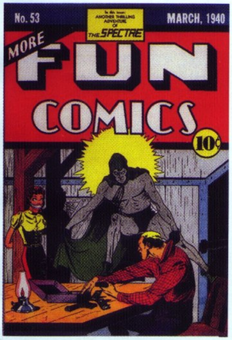



# ANKSTYVIEJI METAI...

**DC COMICS PRADEDA LEIDYBĄ**

1935-ųjų metų vasario mėnesį majoras Malcolmas Wheleris-Nicolsonas, buvęs kavaleristas ir paprastų, bulvarinių tekstų autorius, per National Allied Publications kompaniją, vėliau pasivadinusią DC Comics vardu, išleido nedidelio formato naujų komiksų rinkinį, pavadintą „New Fun Comics, No. 1". Tai buvo pirmasis komiksas, kurio turinys buvo visiškai naujas ir gerokai skyrėsi nuo laikraščio „Sunday" komiksų. Didžiąją dalį naujųjų komiksų parašė pats Wheleris-Nicolsonas. Žinant, kad prieš tai buvę komiksai sulaukė pripažinimo praktiškai dėl girdėtų ir garsių veikėjų, kurti kažką naujo buvo gana rizikinga. Šeštajame „New Fun Comics" leidinyje buvo įtrauktas ir pirmasis Džerio Seigelo (Jerry Seigel) bei Džo Šusterio (Joe Shuster) darbas (verta paminėti, kad būtent šie du vaikinai vėliau sukūrė garsųjį Supermen'ą). Po šešių knygutės numerių pavadinimas pasikeitė į „More Fun", išėjus aštuntajam numeriui, komiksai buvo pradėti spausdinti standartiniu knygos modeliu. Pagaliau pradėję leisti normalaus dydžio komiksus, kūrėjai dirbo iki 1949-ųjų metų. Taip pat verta paminėti, kad 1935-ųjų metų pavasarį dienos šviesą išvydo didelė „Fun Comics" knyga.

Sulaukęs tokio pasisekimo, Wheleris-Nicolsanas, 1935-ųjų pradžioje sukūręs naujus veikėjus, pradėjo visiškai naują komiksų seriją, pavadintą tiesiog „New Comics". Kiek vėliau „New Comics" pavadinimas buvo keletą kartų pakeistas. 1937-aisiais metais, leidžiant jau 12 numerį, pavadinimas pasikeitė į „New Adventure Comics" (Nauji Nuotykių komiksai), o 1938-aisiais metais, kartu su 32 leidinio numeriu, pavadinimas tapo tiesiog „Adventure Comics". Taip prasidėjo tikrai ilgas šio komikso gyvavimas ir nutrūko jis tik 1983-aisiais metais. Verta pastebėti, kad leidėjai per visą tą laiką sugebėjo išleisti net 503 „Adventure Comics" numerius.



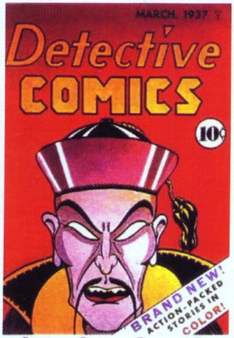
## LEIDĖJŲ „SPROGIMAS"

1935-ųjų metų vasarą debiutavo „Mickey Mouse" žurnalas, kuriame buvo galima rasti ne tik naujų, dar nematytų komiksų, bet ir perspausdintų komiksų iš įvairiausių laikraščių. 1940-aisiais metais žurnalo pavadinimas buvo pakeistas į „Walt Disney's Comic and Stories". 1936-aisiais metais dauguma žmonių ir leidyklų mėgino pakartoti „Famous Funnies" komiksų sėkmę tiesiog juos perspausdindami: „February's Popular comics", „April's King comics", „April's Tip Top comics" ir „October's The Funnies". Į patį pirmąjį „Popular Comics" leidinį įėjo prikelti „Little Orphan Annie", „Dick Tracy", bei „Terry and The Pirates" komiksai. Dell sugrįžo prie Delacortes nesėkmės ir sukūręs naują komiksų formatą bei sugalvojęs naujų epizodų, atgaivino legendinį „The Funnies" leidinį. Tuo metu tai buvo didelė sėkmė, jis puikiai tęsė savo darbus iki 1962-ųjų metų, iš viso išleido 288 komikso numerius. Davido McKėjaus (David McKay) įkurtas „King Comics" sėkmingai prikėlė „Popajaus", „Flasho Gordono" bei „Mago Mandreiko" („Mandrake the Magician") leidinius.

## DETEKTYVINIŲ KOMIKSŲ BANGA

1937-aisiais metais, Wheleriui-Nicolsonui leidžiant jau trečiąjį komiksų rinkinį, prasidėjo finansinės problemos. Jis buvo skolingas Hariui Donenfeldui (spaustuvininkui) pinigų, todėl buvo priverstas tapti jo partneriu. Taip susikūrė nauja kompanija, kurią pavadino Detective Comics ir jau 1937-ųjų metų kovo mėnesį pasirodė pirmasis jų „Detective Comics" leidinys. Leidėjai vietoj įvairių spalvingų piešinių publikavo rimtas ir tamsias nusikaltimų istorijas, kurių įkvėptas vėliau pasirodė visiems gerai žinomas „Betmenas". Iš tiesų „Detective Comics" tapo labai populiarūs ir jų kūrimas tęsiasi ligi šiol. Kadangi leidėjams nebuvo jokių trukdžių, neturėjo problemų, komikso leidyba nebuvo dar nei karto nutraukta. Tačiau nepaisant milžiniško komikso pasisekimo, Wheleriui-Nicolsanui taip ir nepavyko išbristi iš finansinės krizės, todėl jis visą savo likusią energiją, mintis bei akcijas pardavė Hariui Donenfeldui.

Perėmęs Detective Comics kompanijos „vairą" į savo rankas, Donenfeldas partneriu išsirinko savo gerą draugą — Džeką Liebowitzą (Jack Liebowitz). Ir kompanijos vardas iš Detective Comics Inc. buvo pakeistas į National Periodical Publications. Liebowitzas komiksų srityje dirbo iki 1970-ųjų metų, o Donenfeldas išliko DC Comics kompanijos prezidentu iki pat savo mirties, 1965-ųjų metų.



## ANKSTYVŲJŲ METŲ „SAULĖLYDIS"

1938-aisiais metais pasirodęs Lee Falkso (Lee Falk) „The Phantom in Ace" komikso 11 numeris davė komiksų pasauliui pirmąjį kostiumuotą herojų, taip užbaigdamas kuklią komiksų industrijos pradžią ir užleisdamas vietą Supermenui bei nenumaldomai artėjančiam Auksiniam amžiui.

# AUKSINIS AMŽIUS

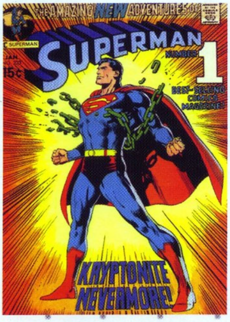
## DŽO, DŽERIS IR SUPERMENAS!

1938-ųjų metų birželio mėnesį išėjo pirmasis „Action Comics" leidinys, kuriame debiutavo

žinomiausias kada nors sukurtas herojus Supermenas, taip prasidėjo Aukso amžius. O jo istorija, žinoma, prasidėjo kur kas anksčiau.

Tik įsivaizduokite: 1933-ieji metai, Klyvlendas. Vieną karštą vasaros naktį Klyvlende Jerry Siegel, būdamas dar vaikas, niekaip negalėjo užmigti. Jis gulėjo ir pramerktomis akimis žiūrėjo į lubas tiesiog svajodamas. Ne, jis svajojo ne apie merginas ir jokiu būdu ne apie mašinas — jo mintys sukosi apie naują idėją komiksams. Įkvėptas Philipo Wailso (Philip Wylie's) 1930-aisiais metais parašytos novelės „Gladiatorius" ir science-fiction skaitalų, jis svajojo apie futuristinį žmogų su neįtikėtinomis galiomis. Kaip Džeris sako pats, Supermeno koncepciją jis sudėliojo gabaliukas po gabaliuko, ryškią didvyrio viziją kurdamas visą naktį. Tada jis greitai pašoko iš lovos ir sėdėdamas naktį prie stalo kuo smulkiau užrašinėjo kiekvieną smulkmeną, šovusią į galvą. O ryte jis jau turėjo pabaigtą istoriją. Jau aiškiai matydamas savo herojaus viziją, Džeris su pirmaisiais saulės spinduliais pasileido iki savo draugo Joe Shuster namų. Kaip ir reikėjo tikėtis, geriausias draugas Džo greitai užsidegė entuziazmu ir jie abu pradėjo kurti ir plėsti ambicingą kūrinį.

Ankstyvasis Supermeno modelis atrodė labai panašus į „Gladiatorių". Herojus buvo neįtikėtinai stiprus, galėdavo pakilti į keturiasdešimties pėdų aukštį, o kulkos tiesiog atšokdavo nuo jo krūtinės. Taip pat Supermenas buvo įkvėptas bulvarinio herojaus Doc Savage, kuris savo laiku buvo reklamuojamas „Superman Doc Savage, man of Master Mind and Body".

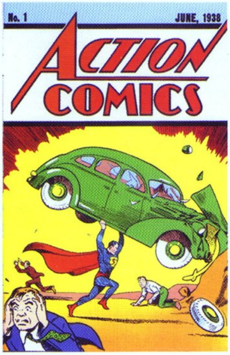



Likusius metus abu draugai stipriai tobulino savo personažo dizainą, scenarijų bei piešinius. Pagaliau koncepcija buvo baigta, piešiniai nupiešti, ir Džeris su Džo paruošė savo naująjį kūrinį laikraščiams bei leidėjams. Tik tas kelias iki šlovės nebuvo toks lengvas, kaip atrodė iš pirmo žvilgsnio... Kaipmat pasipylė įvairūs nesutikimai ir nusivylimas. Kadangi tai buvo nauja, radikali idėja, leidėjai nenorėjo jos net išbandyti. Bel sindikatas pasakė jaunuoliams: „Mes esame rinkoje tik dėl itin originalių komiksų ir, deja, tikrai nematome Supermeno šioje kategorijoje". United Features kompanija atsakė kūrėjams, kad Supermenas tiesiog „dar vienas nesubrendęs ir nebaigtas projektas".

Tačiau laikui bėgant komiksas netikėtai pateko į McClure sindikato redaktoriaus Šeldono Majerio (Sheldon Mayer) rankas ir jis greitai pripažino bei pamėgo šį komiksą. O tuo tarpu Henris Donenfeldas iš DC Comics ieškodamas papildomos medžiagos kreipėsi į Geinsą (Gaines), Majerio vadovą. Išklausęs Majerio pagyras naujojo Supermeno komiksui, Geinsas skubiai nunešė jį pas Majerį. Donenfeldas jau buvo pažįstamas su Siegalo ir Šusterio darbais, nes pirko iš jų „Federal Men", „Slam Bradley" ir „Dr. Occult", todėl pernelyg nenustebo. Jis greitai nusipirko komiksą ir jį patentavo. Tada liepė jaunuoliams per tris savaitas perkurti jo matytus 13 puslapių ir mokėjo 10 dolerių už kiekvieną puslapį. Taip tie trylika puslapių ir tapo Supermeno debiutu pirmajame „Action Comics" numeryje. Praėjus penkeriems metams nuo Supermeno idėjos sukūrimo, jis atgijo komiksuose.

Norėdamas taupyti žurnalo vietą, Donenfeldas įsakė „nukirpti" Supermeno istorijos pradžią ir pirmajame „Action Comics" numeryje pradėjo Supermeno istoriją tik nuo vidurio. Tačiau tais pačiais metais, pirmajame atskiro komikso „Supermen" numeryje pašalinti puslapiai buvo perspausdinti ir atkurti.

Taigi Supermeno komiksai ir toliau buvo sėkmingai spausdinami „Action Comics" žurnale, tačiau viršelyje populiarusis herojus pasirodė tik 7, 10, 13, 15 ir 17 numeriuose. Vėliau žmonės visur klausinėjo žurnalo numerių su Supermeno




komiksais, taip didvyrio atvaizdus pradėjo „štampuoti" beveik kiekviename „Action Comics" numeryje. Pardavimai kaip matant šoktelėjo net iki 500 000 vienetų. Laikui bėgant, Supermeno galios keitėsi. Iš pradžių jis net nemokėjo skraidyti, tik galėdavo peršokti aukščiausius pastatus. Galėdavo aplenkti traukinį, o kulkos tiesiog atsimušdavo nuo jo krūtinės. Tarp kitko, tais laikais šaudyti iš akių raudonais lazeriais herojus dar nemokėjo ;).

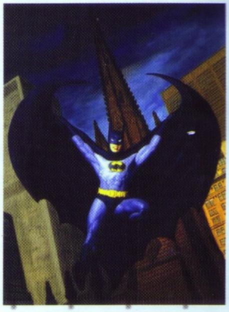
1939-aisiais metais, sausio mėnesį, Supermenas pirmą kartą pasirodė laikraščio puslapiuose. Apie 1941-uosius metus daugiau nei 300 skirtingų laikraščių spausdino kasdieninius Supermeno komiksus. O Šusteris ir toliau kūrė piešinius Supermeno komiksui iki 1947-ųjų metų. Po pirmųjų ankstesnių leidinių draugai gaudavo po 500 dolerių už kiekvieną trylikos puslapių istoriją. Taip Siegalas ir Šusteris toliau sėkmingai dribo, kol DC komiksai kiekviename Supermeno leidininyje pradėjo spausdinti užrašą: „Created by Siegel & Shuster" (sukurta Siegalo ir Šusterio). Taip pat DC komiksai pradėjo mokėti draugams metines stipendijas. Džo Šusteris mirė 1992-aisiais metais.

**BETMENAS: TIKROJI PRADŽIA**

Iš šono stebėdamas neapsakomą Supermeno pasisekimą, Bobas Keinas (Bob Kane) pradėjo rimtai plėtoti savo idėją apie naują kostiumuotą didvyrį. Keinas dar 1934-aisiais metais net neįsivaizdavo, kad po kiek laiko Siegalas ir Šusteris uždirbs net po 800 dolerių per savaitę. Pats uždirbdamas per savaitę vos 50 dolerių, Bobas Keinas praleisdavo savaitgalius kurdamas ir tobulindamas savo naują veikėją Bat-Man.

Įkvėptas Leonardo Da Vinčio skraidančių mašinų modelių, Keinas išbandė daugybę savo personažo pavadinimų, buvo ir Bird-Man, Eagle-Man, Hawk-Man, kol pagaliau autorius išsirinko Bat-Man. Herojaus vardas Betmenas taip pat buvo sukurtas remiantis Leonardo Da Vinčio citata: „Remember that your bird should have no other model than the bat" („Prisimink, kad tavo paukštis negali turėti jokio kito modelio, tik šikšnosparnio"). Slaptai Betmeno tapatybei daug įtakos turėjo filmas „The Mark of Zorro" („Zoro ženklas"), vaizduojantis kaukėtą, paslaptingą didvyrį. O štai Briuso Veino tapatybę antrajai Betmeno „pusei" sukūrė Bilas Fingeris (Bill Finger). Nenorėdamas kurti realiai egzistuojančio miesto, Bilas sugalvojo Gothamą — didelį ir savotišką, tačiau išgalvotą miestą, Betmeno gimtinę.

Betmenas buvo nepriklausomas, slaptas herojus. Realiai išgyvenęs savo tėvų nužudymą ir visam gyvenimui prisiminęs plėšiko žvilgsnį, jaunasis Briusas Veinas tampa savitu „miesto angelu", išreikšdamas savo kerštą visiems, peržengusiems įstatymą. Jis buvo atsiskyrėlis, ir Keinas detaliai aprašydavo kiekvieną Betmeno smulkmeną, parodydamas, koks jis yra po neperregimu tamsos skydu. Komiksuose buvo realiai



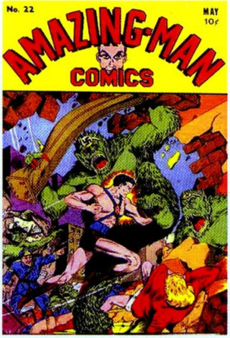
išgyvenamas veiksmas už įstatymo ir fantastikos ribų. Jo kostiumas buvo sukurtas taip originaliai ir stilingai, kad kiekvienas Betmeno sutiktas priešas jį palydėdavo su pagarba ir baime.

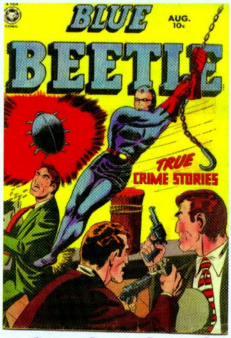
Vienintelė bėda, kuri galėjo sužlugdyti naują herojų buvo ta, kad Betmenas neturėjo jokių antgamtinių galių, kokių, tarkim, turėjo Supermenas. Tačiau pagrindinė naujojo komikso varomoji jėga buvo Betmeno siužetas, kuris buvo kur kas geresnis nei Supermeno, ir naujas, dar iki šiol niekur nematytas Keino piešimo bei modeliavimo stilius. Keino kinematografinis požiūris ir išmintingas šviesos bei tamsos efektų naudojimas sukūrė unikalų pasaulį. Purvini, tamsūs nusikaltėliai ir nesibaigiantis Betmeno žygis siekiant keršto dėl tėvų mirties — novatoriškas ir visiškai nieko neprimenantis komiksas.

1939–aisiais metais Betmenas pirmą kartą pasirodė publikai 27 „Detective Comics" numeryje. O jau kitų metų pavasarį laikraščių kioskų prekystalius pasiekė pirmasis pavienio „Betmeno" žurnalo leidinys, kuriame buvo pirmieji Džiokerio (Joker) bei Moters Katės (Catwoman) pasirodymai. The Joker personažą sukūrė Keino asistentai Džeris Robinsonas (Jerry Robinson) ir Bilas Fingeris pagal aktoriaus Konrado Veidto (Conrad Veidt) nuotrauką. Konradas Veidtas vaidino filme „The Man Who Laughs" („Žmogus, kuris juokiasi"). Būtent dėl to aktoriaus nuotrauka idealiai tiko didelio populiarumo sulaukusiam Džiokerio personažui.

**SUPER HEROJŲ BUMAS**

1939–ųjų metų vasarą pasirodė pirmasis „Supermen" žurnalo numeris, kuris perspausdino Supermeno nuotykius iš 1–4 „Action Comics" žurnalo numerių ir papildė visai naujų. Netrukus visi laikraščių kioskų prekystaliai buvo užpildyti komiksais apie super herojus. Tarp jų buvo ir Amazing Man, The Blue Beetle, net trumpai gyvenęs Wonder Man. Verta paminėti, kad Wonder Man buvo pirmasis komiksas, kopijuojantis kitų idėjas, nes herojus labai aiškiai priminė populiarųjį Supermeną. Tuomet DC comics iškėlė bylą Fox Features sindikatui (Wonder Man kūrėjai) dėl teisių pažeidimo, ir antrasis Wonder Man komiksas taip niekada daugiau ir nebepasirodė.



Harvey komiksai, valdomi brolių Leono ir Alfredo Harvių, 1939–ųjų metų spalio mėnesį išleido pirmąjį „Speed" komikso numerį su Šoku Gibsonu (Shock Gibson) — Žmogumi Dynamo. Tuo tarpu „Archie" komiksai, anksčiau žinomi kaip MLJ žurnalai, tų pačių 1939–ųjų metų lapkričio mėnesį išleido pirmąjį „Blue Ribbon" komikso numerį.

„Timely Comics", kurie vėliau tapo „Marvel" komiksais, savo karjerą pradėjo taip pat 1939–aisiais metais, išleido pirmąjį „Marvel Comics" numerį. O pirmasis numeris išėjo tikrai neprastas, nes jame savo kelią į šlovę pradėjo įvairūs komiksai: „Prince Namor The Submariner" („Princas Namoras, povandeninio laivo įgulos narys") ir „The Human Torch" („Žmogus Fakelas"). Verta paminėti, kad pirmieji aštuoni „Prince Namor The Submariner" istorijos puslapiai kur kas anksčiau jau buvo spausdinti savaitiniame „Motion Picture Funnies" leidinyje, tik kaip reklamos projektas.

Archie kompanija vėliau sukūrė pirmąjį Pep komiksų rinkinį, kuriame pasirodė pirmasis patriotiškas veikėjas — The Shield: G-Man Extraordinary. Fawcett comics vasario mėnesį išleido jau antrąjį „Whiz Comics" numerį, kuriame pirmą kartą pasirodė C. C. Becko ir Bilo Parkerio herojus — Captain Marvel. Jaunasis Bilis Batsonas (Billy Batson), sušukęs žodį „SHAZAM!", buvo paverstas į „The Big Red Cheese". Atradęs slaptą mašiną, našlaičiu tapęs Bilis buvo nuskraidintas į didelę požeminę salę, kur jis sutiko seną burtininką Shazam. Po kiek laiko Shazam paskyrė Bilį savo įpėdiniu ir taip vaikinas tapo Kapitonu Marveliu — stipriausiu žmogumi visame pasaulyje. Shazamo anagrama atspindėjo Solomono išmintį, Heraklio stiprybę, Atlaso ištvermingumą, Dzeuso galią, Achilo narsą ir Merkurijaus greitį. Taip, pateikda-

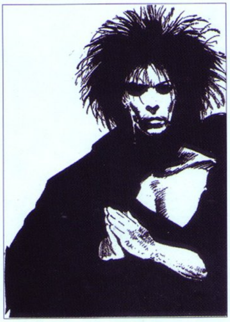
mas įdomesnių istorijų nei Supermenas, siūlydamas mažiau žiaurumo ir daugiau smagių situacijų, Kapitonas Marvelas greitai tapo pats populiariausias 1940-ųjų metų herojus.

Tuo pačiu metu Maksas Geinsas (Max Gaines), dirbantis DC komiksuose, išleido pirmąjį „Flash Comics" numerį, kuriame primą kartą pasirodė The Flash — „Greičiausias žmogus pasaulyje" — ir HawkMan.

1940-ųjų metų vasarį Wilas Eisneris (Will Eisner) pradėjo savaitinį komikso „The Spirit" laikraščio platinimą. Tačiau 1942-aisiais metais Eisneris pasitraukė į armiją ir komikso leidyba buvo perleista kitiems. Komiksas gyvavo iki pat 1952-ųjų metų. „The Spirit" gerokai skyrėsi nuo kitų super herojų. Visų pirma, jis turėjo gerą humoro jausmą, niekada nedėvėjo jokių apsiaustų, kaip, tarkim, Supermenas. Jo aprangą sudarė paprasčiausias darbinis paltas, išgaubta kepurė ir kaukė akims. Norėdamas pasiekti platesnę auditoriją, Eisneris „The Spirit" pasaulį sukūrė brandesnį ir kur kas žiauresnį nei kitų super herojų.

Street ir Smith „paėmė" du pačius populiariausius savo bulvarinius personažus ir patalpino juos komiksuose. Taip 1940-ųjų metų kovo mėnesį debiutavo pirmasis „Shadow comics" leidinys, o gegužės mėnesį visi buvo priblokšti pirmojo „Doc Savage" komikso pasirodymo. Abu personažai buvo populiarūs ir laikas nuo laiko pasirodydavo atskiruose leidiniuose, o apie „The Shadow" 1994-aisiais metais buvo sukurtas net filmas.

1940-ųjų metų vasario mėnesį „More Fun Comics" leidinyje pirmą kartą pasirodė galingas ir vaiduokliškas The Spectre personažas. „Adventure comics" serijoje pasirodė paslaptingas personažas The Sandman, o dar vėliau čia pasirodė originalus ir iki šiol nematytas personažas — Hourman. Jis, norėdamas įgauti super galių, gerdavo piliules, kurios veikdavo lygiai 60 minučių. 1940-ųjų metų pavasarį pirmą kartą pasirodė žurnalas, kuriame buvo ir Supermeno, ir Betmeno komiksai, o vadinosi jis „New York World's Fair". Žurnalas buvo sudarytas net iš 100 puslapių, jame buvo visi herojų priešai, o kaina pakelta iki 15 centų. Įdomu tai, kad panašus bandymas parduoti tokį žurnalą 1939-aisiais metais jau už 25 centus nepasiteisino. Tada DC Comics sumažino kainą iki 15 centų, o tiems, kurie jau buvo sumokėję 25 centus, buvo dalinami pavieniai „Supermeno" komiksai dovanų.



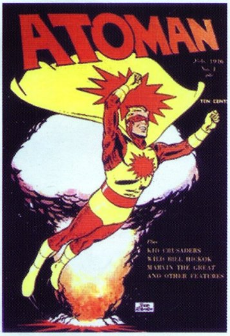
Tuomet prasidėjo Antrasis pasaulinis karas, o Amerikoje jo įkvėpti startavo patriotizmo pilni herojai, kurių žymiausias – Captain America. Priešingai nei anksčiau, herojus iškart startavo savo vardu pavadintame komikse. Kūrėjai Joe Simon ir Jack Kirby buvo įsitikinę herojaus sėkme bei aktualumu ir nesuklydo. Captain America serija į komiksų istoriją ryškiai įrašyta ir dėl kito dalyko. Joje, būdamas vos 17 metų, su savo kūryba debiutavo Stanley Leiber, žinomas kaip Stan Lee, kurį galima vadinti garsiausiu komiksų kūrėju iki šių dienų.

„Auksinio" komiksų amžiaus pabaigoje spėjo pasirodyti dar daugelis veikėjų. Kai kurie jų, tokie kaip Daredevil, išliko iki šiol, tačiau didžioji dauguma paskutiniųjų bandymų „išokti į traukinį" buvo trumpalaikiai. Dėl karo sumažėjo popieriaus pasiūla, tad iki pat jo pabaigos, kuri kartu užbaigė ir „auksinį" amžių, ypatingų pasirodymų ar įvykių šioje srityje nebuvo.

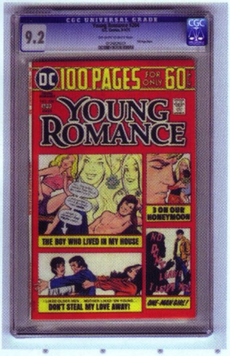
## PERMAININGAS LAIKOTARPIS

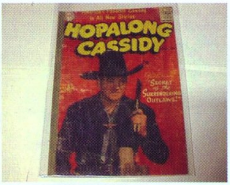
### ATOMINIS ŽANRŲ SPROGIMAS

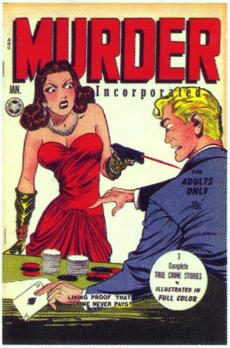
Atominės bombos išradimas labai stipriai sukrėtė pasaulį, o ypač amerikiečius. Leidėjai iš karto suprato, kad tai gali būti naujas posūkis komiksų pasaulyje ir pradėjo „kepti" radioaktyvius super herojus. 1946-ųjų pradžioje pasirodė pora naujojo stiliaus komiksų - Science Comics ir Atoman.




Pasibaigus popieriaus trūkumui, seni ir nauji komiksai pasipylė kaip niekad didele banga. Pristatyti ne tik nauji herojai, bet ir visiškai nauji žanrai. Pavyzdžiui, mokomieji komiksai, romantiški komiksai, pvz., Young Romance serija, kuri tęsėsi net 29 metus. Taip pat komiksuose naujai atgimė vesterno žanras. 1948–ųjų vesterno komiksas Hopalong Cassidy pasiekė stulbinantį aštuonių milijonų kopijų tiražą. Stambieji leidėjai DC ir Marvel į tokius pasiekimus staigiai sureagavo ir paleido po kelias savo vesternų serijas. Tęsėsi ir kriminalinių komiksų skaičiaus augimas. Buvo kuriami vis rimtesni ir „žiauresni" darbai. Viena serija — Murder Incorporated jau buvo platinama su užrašu „Tik suaugusiems".




### SMUKIMAS

Kita vertus, super herojų komiksų populiarumas nesustabdomai mažėjo. Marvel kompanijai net teko nutraukti savo Human Torch seriją ir pakeisti ją romantiniu komiksu Love Tales.

Ši nauja komiksų banga turėjo ir atvirkštinį poveikį — viešoji nuomonė apie šiuos leidinius ėmė blogėti. Daktaras Frederick Wertham, kuris vėliau vos nesunaikino visos industrijos, pradėjo savo anti-komiksų kampaniją kaltindamas juos dėl visų jaunimui peršamų nuodėmių (kažkur girdėta situacija, ar ne? ;)). 1950–aisiais išleista Senato komiteto ataskaita apie komiksų įtaką nusikalstamumui buvo neišsami, tačiau pripylė degalų į ugnį. Komitetas viešai pasmerkė didžiąją industrijos dalį. Mokytojai ir tėvai uždraudė komiksus namuose ir mokykloje, nors tai neatbaidė jaunimo nuo jų skaitymo.

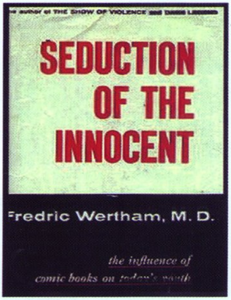
Kovodami su šia nuomone ir pardavimus draudžiančiais įstatymais, komiksai lėtai, tačiau užtikrintai judėjo pirmyn, tapdami vis tamsesniais ir žiauresniais.

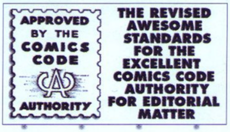
### SUSITELKIMAS

Kritikos ir viešosios neapykantos banga pasiekė apogėjų 1954–aisiais, kai minėtasis psichologijos daktaras Frederick Wertham išleido knygą „Nekaltųjų gundymas" (Seduction of Innocent), kurioje labai griežtai ir plačiai (knyga buvo net 400 puslapių) kritikavo komiksus ir suvertė jų kūrėjams visas jaunimo bėdas. Pritardamas šioms išvadoms, JAV Senato komitetas įsakė paruošti taisyklių rinkinį, standartinį kodą, kuris būtų taikomas visiems komiksams ir išmestų viską, kas potencialiai gali turėti neigiamą poveikį jaunimui.

Komiksų leidėjai nusprendė įkurti industriją reguliuojantį organą — Amerikos komiksų žurnalų asociaciją ir sukūrė kodą, kurį naudojantys nariai turėjo uždėti jo logotipą ant leidinių viršelių. Šiame kode buvo aibė draudimų. Siaubo ir kriminaliniai komiksai beveik išnyko, vesternuose turėjo sumažėti kovų, romantiškuose komiksuose — romantikos. Kartu su daugybe komiksų iš industrijos pasitraukė ir nemažai smulkesnių leidėjų.

Tačiau vienam žanrui kodas atnešė nenuginčijamos naudos — tai super herojų komiksai. Leidėjai vėl sutelkė dėmesį į juos, ir bandydami laviruoti tarp Kodo draudimų atgaivino senesnių herojų komiksus pradėjo ruošti dirvą naujai, vadinamajai Sidabrinei erai.



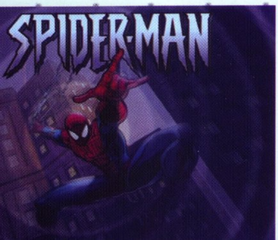

## SIDABRINĖ ERA

### MARVEL DINGIMAS IR ATGIMIMAS

Komiksų Kodas daugiausia negandų atnešė Timely (Marvel) leidėjams. 1957–aisiais dėl šių apribojimų, pardavimų smukimo ir platinimo problemų redaktoriui Stan Lee per tris mėnesius teko atšaukti net 55 komiksus. Stan Lee pasiliko su keliomis serijomis, be platintojų ir be logotipo. Jo leidėjui neliko nieko kito, kaip kreiptis į didžiausią konkurentą DC Comics ir paprašyti platinti Timely komiksus per DC stendus. Taip suvaržyta Timely gyveno, tiksliau, „merdėjo", dvejus metus...

Stebėdamas, kaip po truputį atsigauna DC Comics, ypač jų kombinuota herojų serija Justice League of America, Marvel leidėjas Goodman paprašė Stano Lee ir Džeko Kirby sukurti naują super herojų komandą. Rezultatas — žymusis Fantastic Four, kuris pasirodė 1961– ųjų lapkritį. Taip prasidėjo „Marvel komiksų amžius". Išskirtinis stilius, natūralūs dialogai ir unikalios asmenybės lėmė staigų Fantastic Four populiarumą. Herojai buvo unikalūs ir tuo, kad neturėjo „slaptų asmenybių", ir apie jų galias žinojo visi.

Pajutę einantys teisinga linkme, Marvel paleido dar vieną komiksų įžymybę — Incredible Hulk. Komiksas moderniai atkartojo žymųjį pasakojimą apie daktarą Džekilą ir poną Haidą. Čia juos pakeitė gležnas daktaras Briusas Banner ir žvėriškas žalias milžinas Halkas.

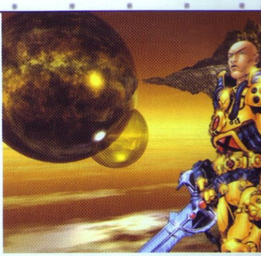



## VORATINKLYJE

Naudodamasis patogia situacija, Stenas Lee kreipėsi į leidėją Goodmaną dėl naujo herojaus, kuris būtų susijęs su voru. Iš pradžių Goodmanas atmetė idėją, nes manė, kad žmonėms nepatiks tokia kraupi ir bauginanti mintis. Tačiau Lee neatsisakė minties ir įdėjo savo žmogų-vorą į vieną iš ne tokių reikšmingų serijų — Amazing Fantasy (1962-ųjų rugpjūtį). Čia per naujos radiacijos technologijos demonstraciją radioaktyvus voras įkanda mokyklos studentui Pyteriui Parkeriui. Po šio įkandimo Pyteris įgauna voro jėgų, sustiprintų radiacijos. Herojus tampa nepaprastai stiprus, lankstus, gali prilipti prie daugumos paviršių, laidyti voratinklius bei jaučia aplinkos pavojų. Šias galias Pyteris nutaria panaudoti kovai su įvairiais žmonėms pakenkti siekiančiais piktadariais, kurie taip pat dažnai yra paveikti radiacijos ir turi įvairių antgamtinių galių. Herojus buvo unikalus tuo, kad jis labiau jaudinosi dėl savo vidinių problemų ir išgyvenimų, nei dėl „įprasto“ pasaulio gelbėjimo. Pirmuosiuose jo pasirodymo numeriuose skaitytojai žmogų-vorą net vertino kaip nusikaltėlį. Po pusmečio nuo herojaus pasirodymo Amazing serijoje startavo jo paties komiksas Amazing Spider Man.

## PAŽENKLINTI X

Vienas svarbiausių šio laikotarpio naujų pasirodymų buvo tų pačių Stan Lee ir Jack Kirby sukurtas The X-Men, kuris debiutavo 1964-ųjų rugsėjį. Pirmajame numeryje pasirodė mutantai Cyclops, Angel, Iceman, Marvel Girl ir The Beast, kuriems vadovavo profesorius Xavieras. Nors ir novatoriškas, šis komiksas nesulaukė tokios staigios sėkmės, kaip kiti šio periodo Marvel leidiniai. Savo šlovingąjį kelią į populiarumo viršūnę X-Menai pradėjo tik aštuntojo dešimtmečio viduryje.



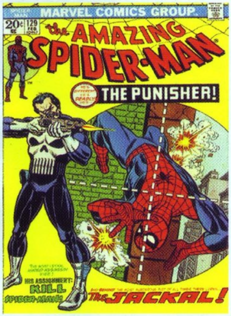
# NAUJOS PERMAINOS

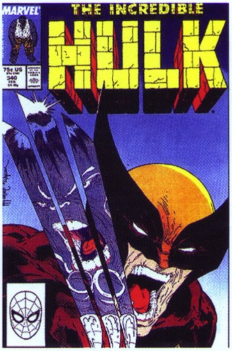
## ISTORINIAI HEROJAI

Pasibaigus sidabrinei erai, super herojams vėl atėjo sunkūs laikai. Iš esmės visos komiksų leidėjų kompanijos, išskyrus dvi pagrindines — Marvel ir DC Comics — turėjo problemų su super herojų serijomis. Galiausiai ir pačiai Marvel atėjo sunkūs laikai ir teko ieškoti kažko naujo. Krypties pakeitimo rezultatas — Conan the Barbarian komiksas, startavęs 1970-aisiais. Scenaristas kiek pakeitė Roberto Howardo herojaus aplinką, suteikdamas daug svarbesnį vaidmenį veikėjai Red Sonja, kuri tapo pagrindine Konano bendražyge. Ji tapo tokia populiari, kad 1977-aisiais startavo „savo“ komikse.

**MUTANTŲ BANGA**

Aštuntojo dešimtmečio pradžioje Komiksų Kodo varžtai pradėjo po truputį atsileidinėti, ir leidėjai vėl pabandė leisti agresyvesnius ir žiauresnius komiksus. Taip Amazing Spiderman serijoje 1974-ųjų vasarį debiutavo The Punisher veikėjas, o tų pačių metų rugsėjį The Incredible Hulk (!) komikse pasirodė garsusis Wolverine. Kitų metų vasarą pasirodė atnaujintas X-Men, kuriame debiutavo herojai Storm, Colossus, Nightcrawler ir Banshee.





**ŽVAIGŽDĖS**

1976 metais du pagrindiniai leidėjai nusprendė pabandyti išleisti bendrą komiksą — Supermen versus Amazing Spiderman. Bandymas pasiteisino ir netrukus buvo pradėtas kitas jungtinis projektas — Batman versus The Incredible Hulk.

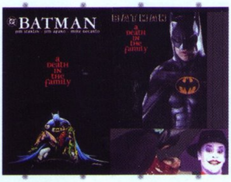
Tais pačiais metais netikėtai, anksčiau nei pats filmas, pasirodė Star Wars komiksas. Jis buvo graibstomas tiesiog milžinišku greičiu ir tapo pirmuoju komiksu po Auksinės eros, kurio numeris buvo parduodamas daugiau nei vieno milijono tiražu.

# TRIUKŲ IR VAIZDŲ AMŽIUS

**REKLAMOS GUDRYBĖS**

1986 metais komiksų versle įvykę pokyčiai paveikė tolimesnį jų vystymąsi iki pat šių dienų. Marvel Comics buvo parduoti verslininkui Ronui Pelermanui. Naujasis savininkas ėmėsi galingų reklaminių kampanijų. Buvo kuriamos ilgos istorijos, kurios tęsdavosi per kelis skirtingus komiksų leidinius, taip skatindamos pirkti ne vieną, o daugiau serijų. Herojai mirdavo ir prisikeldavo, tapdavo piktadariais, o piktadariai — herojais. Ant komiksų viršelių buvo dedamos hologramos, šviečiantys tamsoje dažai, prie žurnalo pridedami plakatai ir naudojami kiti skaitytojus traukiantys dalykai. Netrukus Marvel pavyzdžiu pasekė ir kitos kompanijos. Nors seniesiems skaitytojams tai ir nepatiko, šios gudrybės padėjo pritraukti galybę naujų skaitytojų.

Buvo atsižvelgta į skaitytojų nuomonę, rengiamos įvairios apklausos ir netgi aptariami herojų likimai. Taip, pavyzdžiui, 1988-aisiais Batmano serijoje A Death in the Family buvo nužudytas Robinas — skambindami ir balsuodami už arba prieš fanai nulėmė tragišką herojaus lemtį. Beje, balsų skirtumas buvo tik 72 (balsavo apie 10 000 skaitytojų).



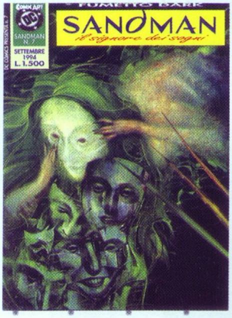

**AUDITORIJOS AUGIMAS**

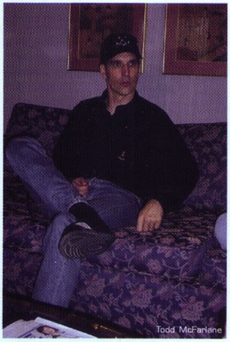
1989-aisiais pasirodžius Betmeno filmui, komiksų populiarumas vėl smarkiai padidėjo. Tokių pardavimų leidėjai nebuvo matę nuo Sidabrinės eros pradžios. Tačiau populiarumas augo ne tik dėl filmo įtakos. Pasikeitė pats skaitytojų požiūris, o svarbiausia – išsiplėtė auditorijos amžiaus ribos. Anksčiau komiksai buvo vertinami kaip vaikų ir paauglių užsiėmimas, tačiau devintasis dešimtmetis tai pakeitė. Komiksai tapo labiau orientuoti į vyresnę auditoriją: jie pasakojo apie rimtesnes problemas kartu išlaikydami smagumą. Šis požiūris ir pasiskirstymas išliko iki šių dienų. Vidutinis komiksų skaitytojų amžius svyruoja nuo 15 iki 23, o vyresnių skaitytojų auditorija sudaro apie trečdalį visos rinkos.

**NAUJI PASIRODYMAI**

Iš devintojo dešimtmečio pabaigos debiutų galima išskirti porą asmenybių — vieną komiksinę, kitą tikrą. 1989-aisiais pasirodė Sandman komiksas, kuris labai skyrėsi nuo kitų. Pagrindinis veikėjas Morpheus buvo antgamtinė būtybė. Iš tikrųjų jo net negalima vadinti herojumi – jis tarsi sapnų pasaulio Dievas. Šis komiksas buvo skirtas vyresniems skaitytojams ir davė pradžią DC komiksų Vertigo serijai, kuri yra nepaprastai populiari ir dabar.

1990-aisiais talentingas menininkas Todd McFarlane gavo savo Spider-Man komiksą, kurį pats piešė ir rašė scenarijų. Pirmasis Spider-Man numeris tapo geriausiai parduodamu komiksu per visą istoriją iki tol. Pardavimus smarkiai paskatino ir tai, kad žurnalas buvo išleistas su keliais skirtingais viršeliais (net 9), tad daugelis fanų pirko juos visus, nepaisant to paties turinio. Po metų Marvel tą patį pakartojo su nauju komiksu X-Force, ir dar kartą su naujais X-Men. Buvo parduota daugiau nei 8 milijonų šio komikso kopijų, ir iki šiol jis išlieka sėkmingiausiai parduodamu komiksų leidiniu.





Todd McFarlane

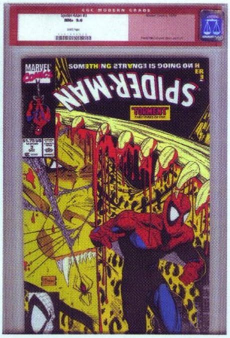
## NEPRIKLAUSOMI

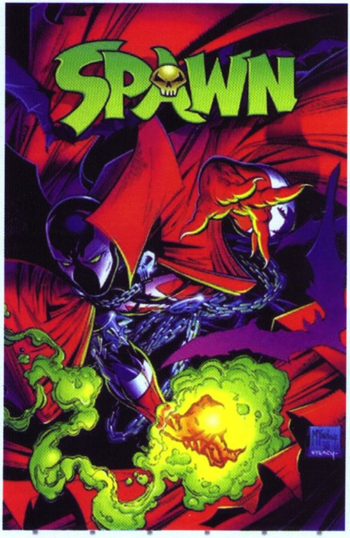
1992–aisiais komiksų industrijoje įvyko kitas svarbus įvykis. Nepatenkinti per dideliu stambiųjų kompanijų spaudimu ir apribojimais, grupė talentingų kūrėjų su Todd McFarlane priešakyje nusprendė atsiskirti ir suformavo savo kompaniją, pavadintą Image Comics. Naujoji kompanija į komiksų žurnalų industriją įsiveržė tarsi uraganas, pateikdama iki šiol nematytą piešinių kokybę. Pasinaudodami kompiuterinių spalvų atskyrimu, kūrėjai išgavo kelis kartus geresnes ir ilgiau išliekančias spalvas. Be to, leidiniai buvo spausdinami ant geresnio popieriaus. Pirmasis jų leidinys – Youngblood pasakojo apie vyriausybės remiamų super herojų grupę, kurie kartu gina pasaulį. Nors naujajai kompanijai nepavyko pervilioti senesnių komiksų fanų, nauji skaitytojai greitai priėmė modernius veikėjus. Jie netrukus išplito ir po animacinius serialus bei kino filmus.

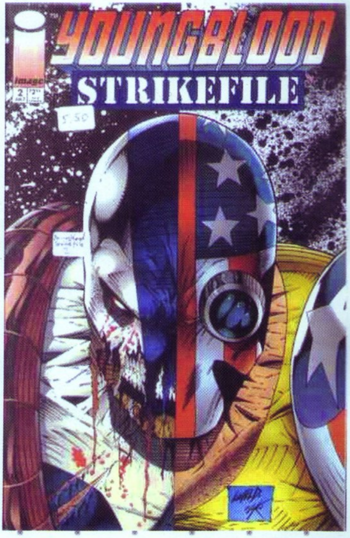
Žymiausias šių nepriklausomų kūrėjų komiksas — Spawn — pasirodė 1992–ųjų gegužę. Sukurtas Todo McFarlane, jau pats pirmasis numeris buvo parduotas beveik 2 milijonų kopijų tiražu, viršijo kai kurių stambiųjų kompanijų leidinių tiražus. Kartu su šiuo komiksu Todas atidarė ir savo žaislų kompaniją McFarlane Toys.

Šia naujokų sėkme pabandė pasinaudoti ir dar keletas naujai įkurtų kompanijų. Vieniems sekėsi geriau, kitiems — prasčiau. Iš šios grupelės išsiskiria Dark House kompanija, kuri turėjo gerų ryšių su Holivudu ir gavo ne vieną populiaraus filmo licenciją komiksams kurti. Pasirodė „popieriniai" Robocop, Alien, Predator, Star Wars ir Terminator. Taip pat jie sugebėjo į didžiuosius ekranus prakišti ir keletą savo veikėjų: The Mask (!), Time Cop ir Barb Wire, kurią didžiajame ekrane suvaidino žymioji gelbėtoja :).

Štai tokie svarbiausi gana ilgos komiksų istorijos įvykiai. Toliau papasakosime apie komiksų herojų pasirodymą žaidimuose.





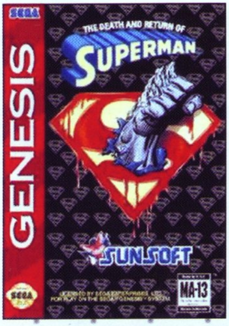
# Superman

Kaip ir komiksų istorijoje, pirmasis super herojus, pasirodęs žaidimų rinkoje, buvo Supermenas. Jis debiutavo 1979-aisiais Atari 2600 konsolėje. Tai buvo šonu slenkanti platforma, kuriame valdėte pagrindinį herojų Supermeną. Herojus turėjo tris pagrindines galias: ypatingą jėgą, galimybę skraidyti ir rentgeno spindulių matymą. Tačiau cheminė medžiaga kriptonitas atima galias, o jas atstatyti herojus gali tik pabučiavęs Lois Lane. Žaidime reikėjo surasti šešis nusikaltėlius ir nuskraidinti juos į Metropolio kalėjimą. Taip pat reikėjo surasti tris susprogdinto tilto dalis ir sudėti jas atgal per upę.

Po šio debiuto buvo ilgoka pertrauka, ir kitą kartą Supermenas pasirodė tik 1985-aisiais Commodore 64 kompiuteryje žaidime Superman: The Game. Tai buvo keistoka arkada, su iš pirmo žvilgsnio neaiškiu „geimplėjumi". Po trejų metų pasirodė jau aiškesnio veiksmo žaidimas tam pačiam Commodore — Superman: Man of Steel. Tais pačiais metais arkadose ir NES pasirodė du to paties pavadinimo Superman žaidimai. Arkados versija buvo daug kokybiškesnės grafikos ir veiksmo žaidimas, o NES — paprastesnis „platformeris".

Dar vienas tiesiog Superman žaidimas jau praėjusio dešimtmečio pradžioje pasirodė Sega Genesis sistemoje. Nors keleriais metais naujesnis bei gražesnis, kokybe nesiskyrė nuo silpno NES žaidimo. 1994-aisiais kūrėjai žaidimą bandė patobulinti ir suteikė jam įmantrų pavadinimą The Death and Return of Superman. Žaidimas tiesiogiai atkartojo tuometinę komiksų situaciją, kai kūrėjai, siekdami padidinti populiarumą, papasakojo apie neva Supermeno mirtį, kitų herojų, vadinančių save Supermeno atgimimais pasirodymą, o vėliau ir paties Supermeno sugrįžimą. Žaidimas buvo išleistas Genesis ir SuperNES konsolėse.

Po šio žaidimo iš pagrindinių konsolių Supermenas dingo ilgam. Buvo išleista GameBoy versija, kažkokie neaiškūs „interaktyvūs filmai" kompiuteriams. Į konsolę — Nintendo 64 (nors keista, PSone konsolėje herojus taip ir nepasirodė) — Supermenas sugrįžo tik 1999-aisiais. Trimačiame žaidime reikėjo sustabdyti piktadarius, sumaniusius sukurti virtualią Metropolio versiją ir taip apgauti žmones.

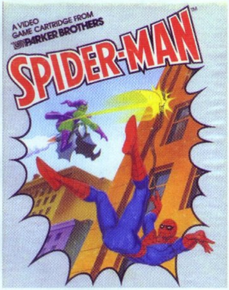



Supermenas spėjo išokti ir į dabartinę konsolių kartą. 2002-aisiais pasirodė Superman: The Man of Steel, skirtas Xbox konsolei, ir Superman: Shadow of Apokolips PS2 ir GameCube sistemoms. Nors abu žaidimai siūlė trimatę grafiką ir galimybių panaudoti įvairias Supermeno galias, abi versijos buvo sutiktos skeptiškai. Tiesa, PS2 versijai kiek pagelbėjo ir šiokio tokio šarmo suteikė cell-shading grafika.

Tolimesnė Supermeno ateitis video žaidimuose labai neaiški. Po paskutinių nesėkmių lyg ir būtų galima herojų „nurašyti", tačiau Supermeną gali išgelbėti vienas dalykas — kitais metais turi pasirodyti kino filmas „Superman Returns", kurį režisuos „X-Menų" filmų kūrėjas. Galima tikėtis ir žaidimo kartu su juo, kaip jau įprasta šiais laikais. Jei filmui pasisektų atgaivinti herojų, kaip tai buvo su Žmogumi Voru, galime sulaukti seniausio herojaus reinkarnacijos.

# Spider-Man

Antrasis herojus, turėjęs daugiau žaidimų nei Supermenas ir pastaruoju metu, galima sakyti, sėkmingiausiai žaidimų rinkoje „besisukantis" — Spider-Man, Žmogus Voras. Jo kelionė į žaidimų pasaulį prasidėjo taip pat anksti — 1982-aisiais metais Atari 2600 konsolėje pasirodė žaidimas Spider-Man, kuriame reikėjo voratinkliu laipioti ant įvairių pastatų ir gaudyti nusikaltėlius, pasirodančius languose, išminuoti bombas. Žaidime nebuvo kovų, tiesiog reikėjo išvengti Žaliojo Goblino, saugančio super bombą.




Po poros metų Žmogus Voras pasirodė tuometiniuose kompiuteriuose Commodore ir ZX Spectrum, o kiek vėliau ir PC. Nuotykių žaidime Spider-Man herojui reikėjo suvedinėjant tekstines komandas keliauti po žaidimą ir nugalėti Mysterio.

Kitą kartą Žmogus Voras pasirodė jau ne vienas, o su Captain America. PC ir C64 žaidime Dr. Doom's Revenge herojams teko susidurti su piktuoju daktaru Doom. Žaidimą išleido visiškai nežinoma maža kompanija Paragon, o jo stilius buvo labai keistas: jame tarsi buvo sumaišytas interaktyvus komiksas su paprastomis muštynėmis. 1990-aisiais žaidimas The Amazing Spiderman pasirodė kompiuteriuose ir Game Boy.

Herojui vėl teko naudotis savo galiomis ir keliaujant per lygius kautis su priešais. Tais pačiais metais Spider-Man sugrįžo ir į konsoles — Sega Master System pasirodė žaidimas Spider-Man vs The Kingpin. Piktadarys Kingpin Niujorke padėjo bombą ir viešai paskelbė, kad tai padarė Žmogus Voras! Herojui nieko nelieka, kaip tik surasti ją per 24 valandas ir surinkti įtikinamus įkalčius, kad ją padėjo Kingpin. Šis žaidimas buvo išties populiarius ir vėliau persikėlė į visas kitas Sega sistemas: Genesis, CD, GameGear.

Nintendo NES sistemoje Žmogus Voras debiutavo ne vienas, o su visa X-Men komanda. Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge žaidime Marvel herojams teko stoti prieš Arcade, kurie pastatė didžiulį pramogų parką, pilną spąstų super herojų gaudymui. Be Spider-Man, žaidime galima valdyti Storm, Gambit, Cyclops ir Wolverine, kurie yra įstrigę skirtingose Arcade labirinto spąstuose. Taip pat šioje konsolėje bei Sega Game Gear pasirodė žaidimas Spider-Man: The Return of the Sinister Six, sukurtas pagal vieną ilgą komikso epizodą.

1994-aisiais Žmogus Voras pasirodė kartu su Venom SNES ir Genesis žaidime Spider-Man & Venom: Maximum Carnage. Po metų jis persikėlė į Sega priedą 32X. The Amazing Spider-Man: Web of Fire žaidime Žmogui Vorui reikėjo persekioti Hydrą ir išgelbėti Niujorką nuo elektrinės plazmos pavojų. Čia jam padėjo personažas Daredevil.

Po to Žmogus Voras išėjo „atostogų" ir sugrįžo tik 2000-aisiais į PlayStation, N64, vėliau — Dreamcast konsoles su žaidimu Spider-Man. Tai jau, be abejo, buvo trimatis veiksmo žaidimas. Herojui vėl teko ieškoti Žmogumi Voru apsimetusio ir pavojingas technologijas pagrobusio piktadario. Žaidimas buvo labai populiarus ir po metų susilaukė tęsinio Spider Man 2: Enter Electro, kuris yra daugelio mėgiamas ir žaidžiamas iki šiol. Herojus buvo apdovanotas įvairiomis naujomis savybėmis ir turėjo stoti į kovą su Electro.

2002-uosius galima vadinti Žmogaus Voro atgimimo metais. Pasirodžius filmui, dėmesys šiam herojui staiga šoktelėjo, tad išpopuliarėjo viskas, kas buvo susiję su šiuo veikėju. Tai buvo ir vienas pirmųjų populiarių naujos kartos filmų, kurį lydėjo sėkmingas to paties pavadinimo žaidimas. Spider-Man: The Movie buvo išleistas visoms dabartinės kartos konsolėms. Svarbiausiu priešu šiame nuotykyje tapo Žaliasis Goblinas, o įdomiausia žaidimo naujovė — kovos ore, suteikusios įvairių galimybių panaudoti puikiausią Žmogaus Voro įrankį — tinklą. Praėjusiais metais matėme filmo bei žaidimo tęsinį. Spider-Man 2 mūsų žurnalo puslapiuose puikavosi „Mėnesio žaidimo" rubrikoje.

Kitaip nei Supermeno, tolimesnis Žmogaus Voro kelias yra tiesus ir aiškus. Herojus nesiruošia paleisti savo sėkmės ir žada dar ne kartą pasirodyti tiek žaidimų, tiek kino pasaulyje. Deja, trečiasis filmas ir žaidimas planuojamas išleisti tik 2007-aisiais metais, o tai reiškia, kad herojų jau išvysime naujos kartos konsolėse. Laimei, kūrėjai nevers mūsų tiek ilgai laukti ir jau šių metų rudenį dabartinės kartos konsolėms išleis Žmogaus Voro žaidimą pagal komiksus — Ultimate Spider-Man. Apie šį žaidimą jau trumpai pasakojome. Priminsime, kad žaidimas išsiskirs dviem ypatybėmis: jo išvaizda bus piešta (ne cell-shading, o kitokia technologija), o žaidime valdysime ne tik Žmogų Vorą, bet ir priešą Venom. Abu herojai skirsis savo žaidimo stiliumi ir mechanika.

# Batman

Trečiasis kostiumuotas herojus savo karjerą žaidimuose pradėjo kiek vėliau. Nespėjęs įšokti į pirmąsias konsoles, Betmenas startavo ankstyvuosiuose kompiuteriuose. Netradiciškai pirmasis sparnuotojo herojaus žaidimas Batman pasirodė Europoje 1986-ais metais Amstrad CPC kompiuteriui. Jį sukūrė maža nežinoma kompanija, ir pats žaidimas buvo labai primityvus.

Rimtu Betmeno startu galima laikyti Batman: The Caped Cursader žaidimą, pasirodžiusį 1988-aisiais PC, Apple II ir C64 kompiuteriams. Šiame šonu slenkančiame veiksmo žaidime Žmogus Šikšnosparnis turėjo susikauti su dviem didžiausiais priešais — Pingvinu ir Džiokeriu. Po metų, herojui įsiveržus į didįjį ekraną, kompiuteriams pasirodė ir žaidimas Batman: The Movie. Žaidimas kartojo filmo siužetą ir penkias pagrindines filme matytas vietoves.

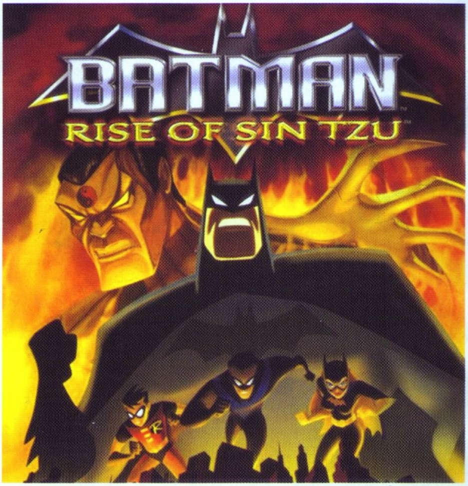
Į konsoles Batman įžengė 1990-aisiais. NES, GameBoy ir Genesis pasirodė Batman: The Video Game. Žaidimas taip pat buvo paremtas filmu ir atkartojo tris vietoves, vieną susišaudymo sceną. Po metų nugalėtasis Džokeris sugrįžo į tas pačias konsoles žaidime Batman: Return of the Joker. Tai buvo vienas iš retų žaidimų, nesirėmusių nei kino, nei TV filmo serijomis.

1992-aisiais Betmenas antrą kartą pasirodė didžiajame ekrane. Pagal filmą „Batman: Returns" buvo sukurtas ir žaidimas visoms tuometinėms konsolėms. Žaidimo „siužetinėms" scenoms jau buvo panaudoti herojai iš filmo. Be kautynių, naudojantis kompiuteriu buvo galima gauti informacijos apie priešus. Prieš pasirodant trečiajam filmui, SNES ir Genesis žaidėjai sulaukė žaidimo, sukurto pagal TV serialą. The Adventures of Batman and Robin, kuriame buvo galima pažaisti už du veikėjus.

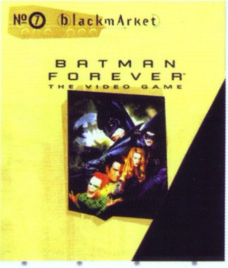
Trečiasis filmas ir žaidimas — Batman Forever — pasirodė 1995-aisiais. Žaidimas vėl atkartojo įdomiausias kino scenas ir supriešino žaidėją su dviem piktadariais — Dviveidžiu ir Mįslių žmogumi.

Didelę nesėkmę patyręs ketvirtasis filmas „Batman & Robin" pasirodė 1998-aisiais. Filmą jau lydėjo PlayStation žaidimas, kuriame reikėjo valdyti abu herojus ir keliauti po trimates vietoves, kautis su piktadariais ir jų vadovais — šį kartą Mr. Freeze ir Poison Ivy — bei surasti vaistus Alfredui.

Nors po ketvirtosios filmo dalies Betmenas ilgam dingo iš didžiųjų kino ekranų, žaidimų pasaulyje jo pasirodymai, tiesa, nelabai kokybiški, tęsėsi. 2000-aisiais metais išleisti net du žaidimai PlayStation ir N64 konsolėms: Batman of the Future (pasirodęs tik Europoje) ir Batman Beyond: Return of the Joker. Pirmajame žaidime veiksmas nusikėlęs toli į ateitį, kur pasenęs Briusas Veinas treniruoja savo pamainą — naująjį Betmeną. Na, o antrasis vėl eksploatuoja populiariausią Betmeno priešą Džiokerį. Kitais metais PlayStation žaidėjai sulaukė ir lenktynių Batman: Gotham City Racer.




Tais pačiais metais Betmenas „išoko" ir į naujas konsoles. Batman Vengeance buvo paremtas animaciniu serialu. Po dvejų metų pasirodė dar du naujos kartos žaidimai: Batman: Dark Tomorrow (keista, bet tik Xbox ir GameCube konsolėms) ir Batman: Rise of Sin Tzu. Pastarajame Betmenui padėjo net trys kiti veikėjai: Robin, Nightwing ir Batgirl, o kautis reikėjo su visiškai nauju mistiniu priešu Sin Tzu. Paskutinis Betmeno pasirodymas įvyko visai neseniai — „Batman Begins" labai sėkmingai „prasisuko" kino teatruose ir pakankamai kokybiškai — konsolėse.



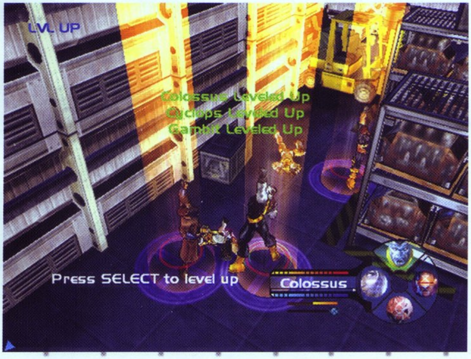
Kadangi paskutinė Betmeno serija dar „karšta", kalbėti apie herojaus ateitį nelabai yra ką. Tikėtina, kad po sėkmingo „Batman Begins" kada nors bus sukurtas dar vienas filmas bei žaidimas, tačiau jo laukti teks tikrai ilgai.

# X–Men

Žymiausia komiksų herojų komanda taip pat dažnas svečias žaidimų pasaulyje. Pirmą kartą Žmonės X pasirodė 1988–aisiais NES sistemoje. Žaidimas Uncanny X–Men buvo sukurtas pagal tuo metu populiarią komiksų seriją. Iš kelių veikėjų buvo galima rinktis du ir lygiuose ieškoti bei sunaikinti „komandinius centrus".

Po šio X–Menai porą kartų pasirodė kompiuteriuose, o į konsoles sugrįžo 1993–aisiais. Sega Genesis žaidime X–Men veiksmas vyksta virtualiuose X–Menų treniruočių kambariuose, į kuriuos Magneto sugebėjo įleisti virusą, taip jie tapo labai pavojingi. Žaidime buvo galima rinktis vieną iš keturių veikėjų: Gambit, Nightcrawler, Wolverine, ir Cyclops. Po metų toje pačioje platformoje pasirodė X–Men: Mutant Apocalypse, kur penki herojai turėjo stoti į kovą su nauju priešu — Apocalypse.

1995–aisiais pasirodė pirmojo Sega žaidimo tęsinys X–Men 2: Clone Wars (nieko bendro su Žvaigždžių Karais :)). Šiame žaidime mutantams teko gelbėti pasaulį nuo įsiveržusių ateivių Phalanx. 1996–aisiais Saturn, vėliau ir PlayStation konsolėje pasirodė muštynių žaidimas X–Men: Children of Atom, apie kurį (bei apie kitus X–Men pasirodymus dvimatėse muštynėse) plačiau galite paskaityti mūsų skaitytojo laiške ;).




Žmonėms X muštynių žanras pasirodė labai priimtinas, tad kūrėjai perkėlė jas į trimatę erdvę. 2000–aisiais PlayStation konsolėje pasirodė nemažo populiarumo sulaukęs žaidimas X–Men: Mutant Academy. Be abejo, prie žaidimo populiarumo prisidėjo ir tuo metu kino teatruose pasirodęs pirmasis X–Men filmas. Po metų buvo išleista antroji Mutant Academy dalis.

2002–aisiais X–menai muštis pradėjo jau naujos kartos konsolėse. X–Men: Next Dimension žaidime mutantai kovėsi jau ne įprastose arenose, o dideliuose lygiuose. Pirmojo po labai ilgo laikotarpio ne muštynių žaidimo sulaukėme 2003–aisiais metais. Pasirodęs kartu su antrąja X–Men serija, tačiau pasakojęs netiesiogiai susijusią istoriją, X2: Wolverine's Revenge buvo veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjui atiteko populiariausio X–Menų herojaus Wolverine kontrolė. Žaidimas buvo išties kokybiškas ir įtraukiantis. Tuo metu VA puslapiuose jam skyrėme „Mėnesio žaidimo" rubriką.

Praėjusių metų pabaigoje pasirodė įdomus ir, laimei, kokybiškas projektas — RPG žaidimas X–Men Legends. Kūrėjams pavyko įdomiai perteikti mutantų asmenybes, jų vystymąsi, sukurti intriguojantį siužetą bei kokybišką žaidimo mechaniką.

Būtent nuo šio sėkmingo taško kūrėjai keliauja toliau. Rudenį sulauksime antrosios Legends dalies Rise of the Apocalypse. Šį žaidimą jau trumpai esame pristatę, o prieš jam pasirodant, dar tikimės suspėti geriau su juo supažindinti. Kitais metais žada pasirodyti ir trečiasis X–Men filmas, taigi galima tikėtis, kad jį, kaip įprasta, „lydės" koks nors žaidimas.

# The Hulk

Žaliojo milžino, dar vieno populiaraus komiksų herojaus, kelias žaidimų pasaulyje labai keistas ir komplikuotas. Žaidimų pasaulyje Halkas debiutavo dar 1984-aisiais metais žaidime kompiuteriams The Hulk. Tai buvo interaktyvių nuotykių žaidimas su statine grafika. Daktarui Baneriui ir Halkui reikėjo išsigelbėti iš neaiškios padėties — surištas herojus atsidūrė vidury dykumos. Po savo debiuto Halkas dingo visam dešimtmečiui ir antrą kartą pasirodė tik 1994-aisiais Sega Genesis ir NES sistemose. The Incredible Hulk buvo platformeris, kuriame herojui reikėjo kovoti su mutantais ir robotais, vadovaujamais piktadario Leader. Žaliąjį herojų žaidime lydėjo kiti veikėjai: Rhino, Absorbing Man, Abonimation ir Tyrranus. Herojus galėjo transformuotis net į tris skirtingų galių formas.

Po poros metų Halkas pasirodė ir PlayStation konsolėje. Žaidimas The Incredible Hulk: The Pantheon Saga siūlė maišytą izometrinę / 3D grafiką, galybę lygių ir kovinių herojaus judesių.

Visi žinote, kad 2003-iaisiais, pasirodžius filmui, Hulk herojus atgimė naujos kartos konsolėse. Žaidimas netiesiogiai sekė filmu, buvo tarsi jo tęsinys, pakaitomis stealth lygiuose reikėjo valdyti daktarą Banerį ir žaliąjį Halką, kuris be vargo taškydavo visus aplink ir sugebėdavo sugriauti vos ne visą aplinką.

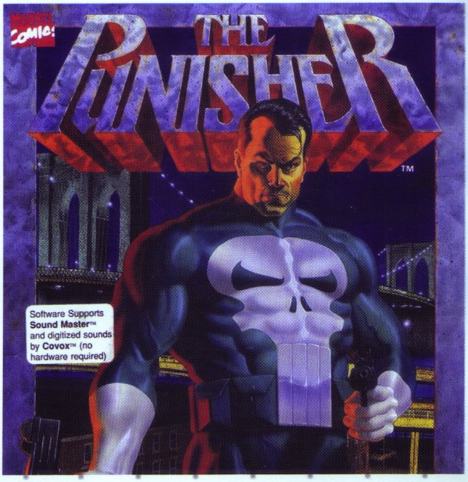
Artimiausias Hulk pasirodymas — The Incredible Hulk: Ultimate Destruction. Žaidimas, kurtas pagal komiksus, o ne filmą, pasiūlys naują siužetą, herojaus veiksmo galimybių ir dar daugiau griovimo galios. Herojus nebus „tempiamas" siužeto linija, galės laisvai klajoti po miestą ir vykdyti daugiau nei 30 pagrindinių bei 40 šalutinių misijų. „Ginkluotas" jis bus daugiau nei 150 judesių. Leidėjai iš VU Games neseniai paskelbė, jog žaidimas jau paruoštas gamybai, tad jo turėtume sulaukti visai netrukus.

# The Punisher

Viena didžiausių šių metų komiksų žvaigždžių — The Punisher — žaidimų pasaulyje startavo taip pat senokai. Žaidimas The Punisher pasirodė 1988—aisiais metais PC ir kitiems kompiuteriams, o po kelerių metų buvo „perleistas" ir tuometinėms konsolėms. Tai buvo šonu slenkantis veiksmo darbas, kur Baudėjui teko kovoti su nusikaltėliais ir surinkti 500 000 dolerių, kad gautų informacijos apie stambiausią Niujorko nusikaltėlį KingPin (tą patį, kurį ne kartą vaikėsi Žmogus Voras).

Po savo debiuto Baudėjas tiesiog dingo ir pasirodė tik šiais metais kartu su filmu. Įspūdžiais apie The Punisher šių metų 3-ajame VA numeryje dalinosi Dantė. Iš esmės žaidimas kokybiškas, o ne skystas „nupylimas" nuo filmo, kaip kartais būna.

„Punisher" filmo tęsinys kol kas nėra patvirtintas, tačiau pagrindinis aktorius Tom Jane jau ne kartą pasakojo apie būsimąjį filmą ir atskleidė jo detales. Taigi laukti naujo filmo, o su juo galbūt ir žaidimo, vilties tikrai yra. Kita galimybė, apie kurią buvo prabilusi filmo studija, — TV serialas. Artimiausiu metu turėtų pasirodyti kokios nors oficialios informacijos apie „The Punisher" filmus ar žaidimus.



# Kiti herojai

Apie likusius herojus daug pasakoti nelabai yra ką. Trumpai papasakosime apie keletą vertų dėmesio herojų, pasakysime, ko galima laukti.

Verta prisiminti praėjusiais metais pasirodžiusį populiariausią modernų herojų Todo Mc Falrane'o Spawn. Apie žaidimą Spawn: Armageddon taip pat pasakojome praėjusių metų 6-ame VA numeryje. Šiuo metu sklando gandai apie „Spawn" filmo, kuris pasirodė 1997-aisiais metais, tęsinį, tad galbūt vėl kils susidomėjimas herojumi ir sulauksime dar vieno žaidimo.

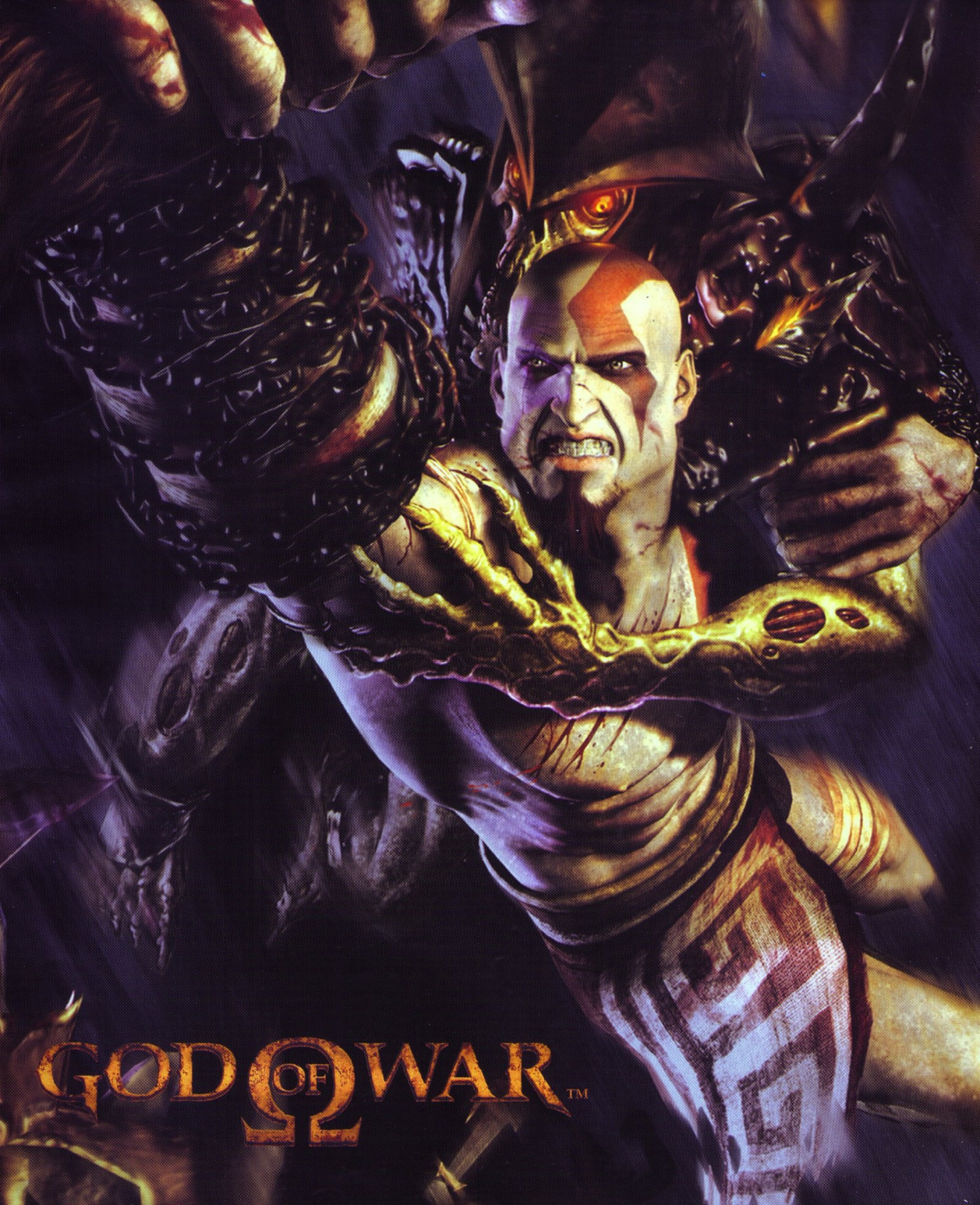
Kelis kartus žaidimų pasaulyje ir vieną kartą kine buvo pasirodęs ir Teisėjas Dredas — bene žymiausias britų komiksų herojus. 1995-aisiais Sega ir Nintendo konsolėse kartu su filmu pasirodė ir žaidimas Judge Dredd, leidęs pavaikyti priešus ir vykdyti negailestingą teisingumą, o 2003-aisiais Dredas pasirodė naujos kartos konsolėse FPS žaidime Judge Dredd: Dredd versus Death. Nei filmas, nei žaidimai nebuvo niekuo ypatingi, tad kažko naujo tikėtis iš šio herojaus neverta.

Pakankamai neblogai šiemet pasirodė ir netipiškas komiksų herojus Džonas Konstantinas. Nei filmas, nei žaidimas nesusilaukė didelės sėkmės ir pripažinimo, bet Konstantino idėja ir pasaulis atrodo visai įdomūs, galima tikėtis išvysti kažką naujo iš šios pragaro ir rojaus dvikovos.

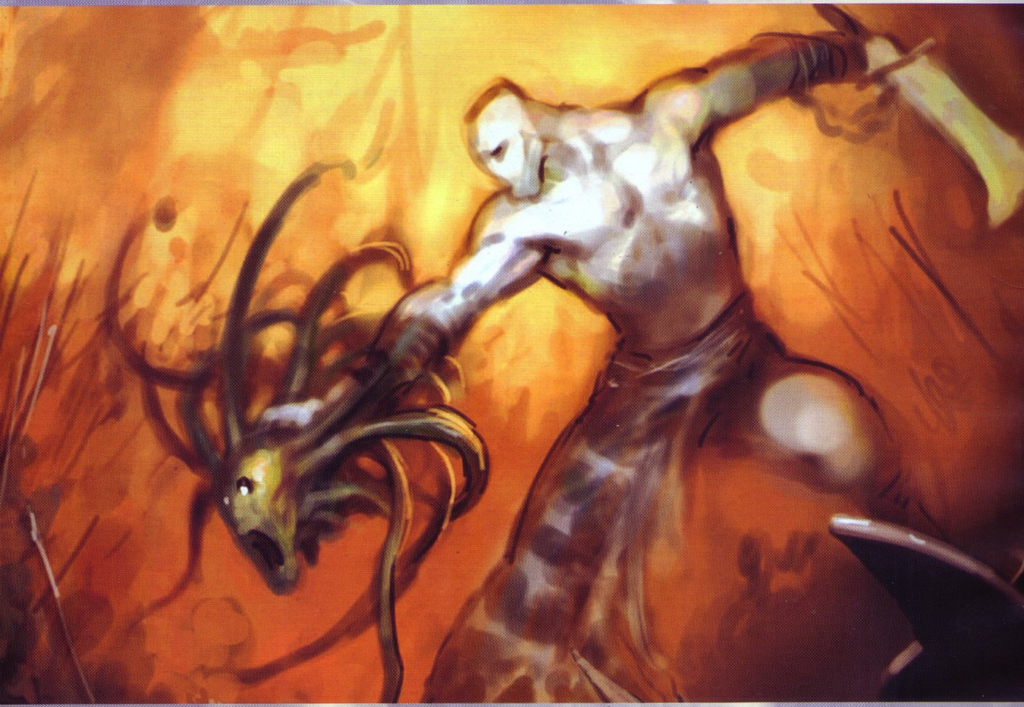
Tęsiant temą komiksas-filmas-žaidimas, labai įdomi atrodo „Sin City" komikso visata. Ko gero, daugeliui mačiusių šiemet pasirodžiusį filmą kilo mintis, kad šią Frenko Milerio aplinką ir herojus būtų galima efektingai ir įdomiai panaudoti žaidime. Išties keista, kad kol kas jokių užuominų negirdėti. Tačiau optimizmo suteikia tai, kad oficialiai anonsuoti net du „Sin City" tęsiniai, tad reikia tikėtis, kad kokia nors kompanija (įsivaizduojate, jei to imtųsi Rockstar? :)) susigundys galimybe sukurti video žaidimą šiame tamsiame ir žiauriame mieste.

Pabaigsime temą optimizmu trykštančiais Marvel pranešimais.

Ši komiksų leidėja išties rimtai užsimojo dar labiau išpopuliarinti savo herojus ir į žaidimų bei filmų rinką žada „išstumti" ne vieną savo herojų. Visai neseniai startavo Fantastic Four žaidimas ir filmas (recenziją skaitykite čia pat, šiame numeryje), o netrukus Electronic Arts bandys atgaivinti seną gerą muštynių formulę. Žaidimas Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects turi pasirodyti metų pabaigoje. Jame išvysime aibę Marvel veikėjų, kurie stos į kovą su nauju priešu — Imperfects. Tai nebus tipiškas muštynių žaidimas, kuriame herojai vienas prieš vieną kovoja nedidelėje arenoje. Čia herojai laisviau klajos po didesnes aplinkas ir kovos su sutiktais priešais naudodami įvairius judesius, ypatingas galias bei griaunamos aplinkos objektus. Tolimesnėje ateityje Marvel žada filmų ir / ar žaidimų su šiais herojais: Iron Man, Ghost Rider, Captain America, Nick Fury, Submariner ir kitais.


GOD OF WAR™

GOD OF WAR



## TIKRASIS VEIKSMO ŽAIDIMŲ DIEVAS

■ Kūrėjas: SCEA | Leidėjas: SCEE | Data: 2005-06-8 | Žanras: veiksmo

Liaudies išmintis sako: „Nuo pasaulio po siūlą — nuogam marškiniai". Remiantis ja, naujai įkurtos vidinės *SCEA* studijos, *Studio Santa Monica*, darbuotojai surinko į vieną geriausias šiuolaikinių trečiojo asmens veiksmo-nuotykių žanro žaidimų idėjas (tarkim, *Prince Of Persia*, *Onimusha* ir *Devil May Cry*). Pagardino jas klasikiniais arkadiniais–platforminiais elementais. Gautą mišinį patalpino į grėsmingą ir „kietą" Senovės Graikijos mitų pasaulį. Ir suteikė savo „vaikui" deramą grafinį apipavidalinimą.

Rezultatas išėjo visiškai stulbinantis. Intriguojantis siužetas, neįprastas žaidimo pasaulis, idealus „geimplėjus", nepriekaištingas balansas ir puiki grafika, priverčianti senstančią *PS2* dirbti ties savo galimybių riba. Be jokių abejonių, žaidimas vertas pačių aukščiausių vertinimų ir besąlygiškai gali būti rekomenduojamas visiems brandų amžių pasiekusiems žanro mėgėjams (aišku, dėl pasitaikančių žiaurumo, kraujo ir seksualinių scenų).

## Alex

*Dunda žemė, staugia vėjas*
*Aš, nuožmus mirties skelbėjas,*
*Vis lekiu pirmyn,*
*Ten verpetai sūkuriuoja,*
*Liepsnomis dangus gaisruoja,*
*Ei, tolyn, tolyn!*

*Čia ir toliau — žodžiai iš grupės „Obtest" dainos „Karo Dvasia" (albumas „Tūkstantmetis")*

Tamsūs Senovės Graikijos laikai... Niekas negali sustabdyti karo dievo Areso, ketinančio sunaikinti didingus Atėnus. Ir net miesto „angelas sargas", deivė Paladė, paties Olimpo valdovo Dzeuso duktė, kaip ir kiti „olimpiečiai" (Afroditė, Poseidonas) negali pažeisti tėvo draudimo — dievams draudžiama kariauti tarpusavyje.

Tik vienas žmogus gali sustabdyti Elados sostinės griovimą — tai Kratos, galingasis Spartos sūnus, buvęs karvedys. Atidavęs kadaise savo gyvenimą Aresui vardan žūtbūtinės pergalės prieš barbarus, jis virto įniršo apakintu negailestingu vergu, kuris trynė nuo Žemės paviršiaus miestus ir tautas. Kratos privalėjo atlikti bet kokius karo dievo, sumaniusio išauginti jį tikru universaliu kareiviu, įsakymus.

Ir štai — Atėnai pavojuje! Metas numesti vergijos pančius, atgauti laisvę ir atkurti taiką, atlikus neįmanoma — nužudant nemirtingą dievą...

Bet, ačiū Dievui (kitam), viskas nėra taip paprasta Senovės Graikijoje. Jeigu Aresą galima būtų nužudyti primityviu vėzdo smūgiu per makaulę, jo niekad nepakviestų eiti tokių pelningų ir garbingų pareigų. Nužudyti vieną pagrindinių dievų, visų Graikijos, atleiskit už tautologiją, karių karį, galima tik siaubą keliančios Pandoros dėžės pagalba, kuri, geriausiomis mitologijos tradicijomis, saugoma taip pat kruopščiai, kaip užsega nekaltybės diržą žmonai riteris, ilgam išvykstantis į Kryžiaus karą.

Tolimesni siužeto posūkiai yra tokie sudėtingi bei supainioti, kad papasakoti juos visus man neužtektų nei laiko, nei vietos. Pasakysiu tiek, kad žaidimas *God of War*, formuodamas savo lygių (ir siužeto) pagrindą, sujungia praktiškai kiekvieną mitą, kurį tik galima surasti istorijos vadovėliuose. Savo kelionėse Kratos susitiks su Medūza Gorgone, Ciklopais, Minotauru, Harpijomis, Titanu ir kitomis mitinėmis būtybėmis bei monstrais. Jūsų laukia nesulaukia daugybė įdomių geografinių vietovių: Egėjo jūra, Atėnai, Mirusiųjų Karalystė, Pasiklydusių Sielių Dykuma ir net visų Graikijos dievų tvirtovė Olimpas.

Paleidęs žaidimą pirmą kartą, buvau pasirengęs tam, kad dabar vėl atsidursiu eilinio nuskriaustųjų ir pavergtų gynėjo vaidmenyje, ir suklydau. Kratos laisvai gali pasiėmęs raktą iš eilinio nekalto *NPC* numesti nelaimingajį tiesiog Hidrai į gerklę; nužudyti nesukalbamą, bet draugiškai nusiteikusį sargą arba paaukoti dievams narve užrakintą legionierių, kuris viso „ritualo" metu garsiai šauksis pagalbos ir nesėkmingai maldaus Kratos apsigalvoti.

*Kas čia stovi man ant tako?*
*Tavo brolis,— jis atsako...*
*Brolis? — A, tai tu...*
*Ir pamatęs jojo spalvą,*
*Brolio priešininko galvą*
*Perskėliau kardu.*

Be šių plėšrių užsiėmimų, Kratos landžioja laiptinėmis, šokinėja, tempia labai sunkius

blokus, sukioja rankenas, kapstosi sienomis, slysčioja lynais, plaukioja ir, savaime suprantama, aktyviai mažina monstrų populiaciją. Pastarieji maksimaliai stengiasi paįvairinti jo turą per Graikiją ir neleisti didvyriui pradėti nuobodžiauti kelionėje.

Tačiau ir Kratos visada pasirengęs supažindinti visus norinčius su savo ginklu, Chaoso Kardais — dviem trumpomis geležtėmis, liepsnojančiomis magiška ugnimi, kurias jis išmeta kelis metrus į priekį grandinėmis, taip verčiant juos galingu ne tik artimo, bet ir tolimo mūšio ginklu. Daro jis tai greitai, lengvai ir įnirtingai, ačiū puikiai *motion-capture* animacijai. Kombinuoti judesiai ir smūgiai niekada anksčiau nebuvo tokie žiaurūs. Bet kuri Kratos ataka gali pavirsti kraujo upe, kurios audringas srautas pasibaigs tik tada, kai bus nukauti visi aplinkiniai priešai.

*Stūmė pajėgos pritvinę*
*Pult priešininkų minią*
*Nuo geismų alpau,*
*šėlau pirmąjį nužudęs*
*Ir kraujuose jo paplūdęs*
*širdį išlupau.*

Kuo efektingesnis ir ilgesnis kombo, kuo daugiau priešų sunaikinta vienos atakos metu, tuo daugiau žaidėjas gauna orbų (dar vienas „paskolintas" elementas iš *DMC*), kurias galima panaudoti naujų super smūgių įsigijimui, bet kokio žaidime surasto ginklo (nuo jau minėtų Chaoso Kardų iki Poseidono trišakio) galiai bei greičiui padidinti. Ginklai tobulai blokuoja daugelio „eilinių" monstrų atakų (nuspaudus „bloko" mygtuką, galima stovėti nieko nebijant labai ilgai), demonstruodami tuo pačiu tiesioginį „persų" patyrimo skolinimąsi.

Eikvodami savo pirštų energiją ir tramdydami visus pasitaikančius priešus, pildote *Kratos Rage of Gods* juostelę, esančią ekrano dešinėje. Kai ji pasiekia 100 procentų, mūsų herojus gauna galimybę pasinaudoti teisuoliškų „Dievų Pykčiu", virsdamas žaibus mėtančiu super herojumi (aktyvavimas: L3 + R3 mygtukai).

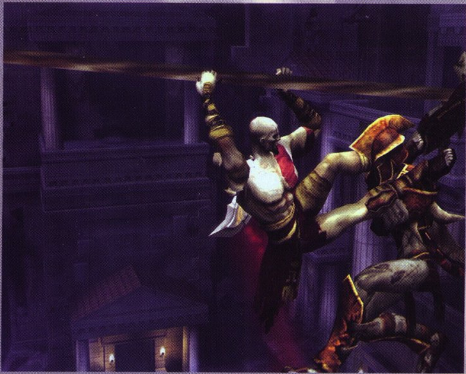
Tačiau Kratos negali pasikliauti vien grubia fizine jėga. Įvairiausios magijos jo arsenale taip pat užtenka. Pasirinkę Kratos savo „čempionu", Olimpo dievai žaidimo siužetui vystantis dosniai apdovanoja jį visokiausiomis magiškomis savybėmis, kurių pagalba kritinėmis gyvenimo minutėmis galite iškviesti patį Dzeusą, trenkti priešus perkūnais bei elektriniais žaibais arba paversti juos akmeniu, demonstruoti jiems Medūzos Gorgonės galvą (numanykite patys, iš kur ją paimti).

*Dunda žemė, staugia vėjas*
*Aš, nuožmus mirties skelbėjas,*
*šėlstu kaip audra*
*Čia žaibai, tenai perkūnai*
*Ris visus mirties siaubūnai*
*Gailesčio nėra!*

Savaime suprantama, be galo visu šiuo džiaugsmu naudotis niekas neleis, kadangi kiekvienas panaudojimas eikvoja manos energiją.

Manos (taip pat gyvybės) orbai išmušami iš priešų ir aptinkami specialiose, paprastai paslėptose skryniose, kuriose ypač retais atvejais dar galima rasti „Fenikso plunksną" ir „Gorgonės akį". Surinkę reikalingą pirmųjų kiekį, padidinsime bendras manos atsargas, o sukaupę antrųjų — gyvybės.

Paprastai geriausią rezultatą duoda magiškų ir fizinių atakų saikingas naudojimas. Taip, pavertus priešą akmens statula (kažkieno galvos pagalba), herojus lengvai pjausto jį gabaliukais vos keliais liepsnojančių kardų smūgiais. Tačiau ir su juo gali nutikti tas pats nemalonumas. Ir tuomet vienintelė



griežto spartiečio viltimi taps mūsų sėkmė, bandant jį išvaduoti iš akmens nelaisvės. Kai ekrane pasirodys valdymo pultelis, reikės greitai judinti kairįjį analogą kairėn ir dešinėn tol, kol akmens šarvai sugrius.

Štai ir priėjome prie „geimplėjaus" momento, kuris padaro jį ypač patrauklių – mini žaidimų (arba jų elementų) panaudojimas. Bet kurį kiek sužalotą monstrą galite pribaigti kardų smūgiu (tokiu atveju gausime raudonų orbų, naudojamų ginklų tobulinimui), ir įspūdingiau, inicijavę specialų mini žaidimą, kurį laimėję gausime papildomų manos arba gyvybės orbų. Kiekvienai monstrų rūšiai numatytas savas mini žaidimas, kuriame paprastai reikia laiku spaudinėti ekrane atsirandančius valdymo pultelio klavišus. Kuo pavojingesnis priešas, tuo ilgesnė klavišų kombinacija yra naudojama. Savo kulminaciją šie mini žaidimai pasiekia mūšiuose su bosais, kurių *God Of War* žaidime, deja, ne tiek jau ir daug.

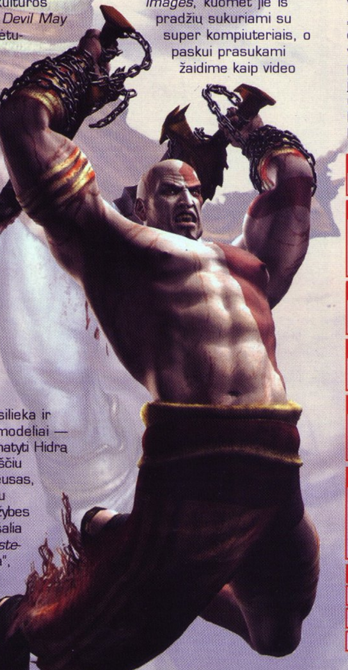
Tačiau nepaisant daugybės priešų, užduočių ir labai įdomių siūlomų pramogų (pasilinksminimas lovoje su merginomis), žaidimas yra sužaidžiamas kur kas greičiau negu norėtųsi. O sužaidus yra atrakinami *God Mode ir Challenge of the Gods* režimai, dėl kurių kitas „geimplėjus" dar labiau kruvinesnis ir įtraukiantis. Pabaigdami žaidimą skirtingais sudėtingumo lygiais, atrakinsite žaidimo extra turinį, kuriame galėsite peržiūrėti patikusius filmukus, pamatyti, kaip buvo kuriamas Senovės Graikijos virtualus pasaulis, Kratos ir siaubingų mitinių pabaisų modeliai, taip pat (dėmesio!) apsilankyti tuose žaidimo lygiuose, kurie nepateko į pagrindinį siužetą. Tai vienas įspūdingiausių dalykų, kurio nesu matęs nei viename video žaidime (tik filmuose), vertas pagyrų už savo originalumą.

Tačiau būkite maksimaliai atidūs pirkdami šį žaidimą, nes mūsų „Baltijos Jūros Piratai" palaikė visus išdėstytus skanumynus (beveik visą extra turinį) nereikalingu disko vietos eikvojimu ir negailestingai juos iškirpo, o kaip kompensaciją įstate „puikų" sekundės trukmės klipą su išlendančiais skeletais. Senovės Graikijoje už tokias pinkles prieš pasaulį ir žmoniją priversdavo tvarkyti Augijo arklides nosinaitėmis ir dantų šepetėliais... Na, bet Dzeusas piratų teisėjas, nes tai dar viena priežastis ieškoti kokybiško žaidimo kokybiškos versijos, t. y. originalo, kad ir kiek jis kainuotų.

Teko skaityti žaidimo kūrėjų, *SCEA Santa Monica* studijos darbuotojų, interviu, kuriame jie atskleidė, kad *God of War* grafinis varikliukas buvo kuriamas apie penkerius (!) metus, ir tai, žinote, pastebima. Jis yra optimizuotas plačiaformačiams aukštos raiškos *(HDTV)* ekranams ir užtikrina aukščiausią įmanomą vaizdo ir vizualių efektų kokybę, dėl kurios būsite dar giliau panardinti į Graikijos Antikinio pasaulio ir kultūros atmosferą. Ten, kur *Devil May Cry* žaidime mes turėtume gražias, tačiau „mirusias" lokacijas, čia mes turime gražius, gyvybingus Senovės Graikijos vaizdus. Dykumoje siaučia smėlio audros, laivus jūroje nuverčia škvalas ir bangos, o sugriautų Atėnų gatvėse bėgioja „nepramušti" taikūs gyventojai ir kariai, bandantys apginti miestą. Neatsilieka ir monstrų bei veikėjų modeliai — verta bent kartą pamatyti Hidrą arba susitikti su tenykščiu Kentauru ir, mato Dzeusas, nenusivilsite. Pasakysiu daugiau — vietos grožybes drąsiai galima statyti šalia gerų Holivudo *blockbuster'ių*, tokių kaip „Mumija", „Skorpionų Karalius" arba „Troja" — taip kokybiškai, su meile savo darbui padaryta kiekviena lokacija ir nupieštas kiekvienas monstras. Tačiau pagrindinis veikėjas stovi atskirai nuo šios minios, nors jo modelis irgi yra puikus, o judesiai pasižymi vos pagaunamu grakštumu, savo išvaizda (ar matėte tą barzdelę?!) jis primena viduramžių *Riddick'ą*, pakeitusį akinius į raudoną tatuiruotę savo kūne.

Žaidime duomenys kraunami realiu laiku, taigi herojus tolydžiai pereina iš vienos lokacijos į kitą. Per visą žaidimą pamačiau tik du užrašus *Loading*. Iš esmės visas veiksmas žaidime vyksta per stilingus bei detalizuotus *real time* filmukus ir pažangų grafinį varikliuką. Šie du komponentai puikiai papildo vienas kitą, tad kartais galima susipainioti ir pagalvoti, kad žaidimo filmukai yra *CGI (Computer Generated Images*, kuomet jie iš pradžių sukuriami su super kompiuteriais, o paskui prasukami žaidime kaip video klipai), nors iš tikrųjų taip nėra. Visas žaidimas pristatytas per kinematišką kamerą, kuri sėkmingai atseka veiksmą ekrane, suteikia optimaliausią jūsų „dieviško" žaidimo vaizdą. Džiugu matyti, kad *Twisted Metal* franšizės autorius, David Jeffe, neprarado savo gabumų ir pradžiugino mus eiliniu šedevru.

Apibendrinant — prieš mūsų akis nors iš dalies atkartojantis jau matytas idėjas, tačiau tvirtai ant kojų stovintis *action* — gražus, įdomus, kupinas adrenalino ir, svarbiausia, nebijantis brutalumo arba kaltinimų sunkia psichine trauma jautriems žaidėjams, kuris faktiškai atvirai giriasi savo visai nevaikišku turiniu. Sutikite, mūsų amžiuje, kai vis dažniau nugali visokie *Sims'ai*, o *Postal'ai* ir *Manhunt'ai* etiketo šalininkų yra nukryžiuojami, tokios savybės vertinamos. Dėl savo kokybiško „geimplėjaus", idealios grafikos ir epinio garso takelio *God of War* yra vienas geriausių kada nors pasirodžiusių veiksmo žaidimų. O jo „stogą nunešančio" stiliaus užtenka tam, kad taptų deramu kiekvieno save gerbiančio žaidėjo kolekcijos papildymu.



**SIUŽETAS 99**

*Senovės Graikijos mitologijos vadovėlis.*

**GARSAS 96**

*Puikiai įgarsinti veikėjų dialogai, tikroviški garso efektai, visa tai naudojant Dolby Prologic II surround garsą.*

**GRAFIKA 99**

*Penkeri metai, kurių prireikė grafiniam varikliukui sukurti, nenuėjo veltui.*

**VALDYMAS 99**

*Nemanau, kad rasite geresnį valdymą iš visų PS2 veiksmo žaidimų.*

**MUZIKA 98**

*Tokia pat epinė, kaip ir pats žaidimas. Orkestrinės partitūros nuostabiai dera prie bendro stiliaus.*

**IŠVADA**

*Apsiginklavęs iki dantų, grėsmingas Karo Dievas ilgam užėmė veiksmo žaidimų karaliaus sostą, nustumdamas į bedugnę kruviną Rayne ir pusiau demoną Dante.*

**SUDĖTINGUMAS**

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 98**

# Fantastic 4

## FANTASTIŠKAS NESUSIPRATIMAS

■ **Kūrėjas:** 7 Studios | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2005-07-15 | **Žanras:** Veiksmo

Nenumaldomai artėja paskutinis vasaros mėnuo... Už lango šviečia saulė, gražus oras. Taip, pasimėgauti šiomis akimirkomis liko vos vienas mėnuo, o ant stalo guli Fantastic 4... Hm, filmo dar nemačiau, o žaidimą aprašyti jau reikia. Ką gi, įsijungiu. Na, pasakysiu iš karto, nieko įspūdingo aš nepamačiau. Eilinį kartą mums teks gelbėti pasaulį nuo... Bet pala, pasaulį jau gelbėjome Spider Man, Batman, X–Men žaidimuose. Kiek galima jį gelbėti? Regis, atsakymo į šį klausimą aš taip ir nebesužinosiu.

## Dante

7 Studios. Ką gero galėčiau pasakyti apie šią kūrėjų studiją? Na, jiems kol kas padėkoti galėčiau viso labo už vieną žaidimą — prikeltą Defender. Savo laiku, 2002-aisiais metais, jis man paliko gerą įspūdį, už tai aš kūrėjus gerbiu. Kitas jų projektas, taip pat 2002-ųjų metų Legion: Legend of Excalibur, nesulaukė didelio pasisekimo ir čia kūrėjų fantazija trejiems metams išgaravo. Na, gal dar verta paminėti, jog tie patys 7 Studios kuria ambicingą projektą apie Karibų piratus, pavadinimu Pirates of The Caribbean: The legend of Jack Sparrow. Ką gi, kaip seksis jam, pamatysime vėliau, o dabar grįžkime prie mūsų vasaros „perliuko“ — Fantastic 4.

### AR JAU GALIMA PASPAUSTI „START“?

Vos prasidės žaidimas, prasidės ir daugybė filmukų. Pirmasis bus, kaip galima atspėti, iš žaidimo pabaigos, o vėliau — tikroji žaidimo pradžia. Filmukų pavadinti įspūdingais negalėčiau, nes patys FMV atrodo blankiai. Šiuo atveju būčiau labiau pritaręs ištraukoms iš kino filmo, kurių čia apskritai nesurasite. Po kiek laiko, pasibaigus filmukams, galėsite pereiti trumpą lygį, po kurio įvyks baisioji katastrofa, kurios metu keturi draugai įgavo unikalių ir neįtikėtinų, žaidimo žodžiais, „fantastiškų“ savybių. Taip gimė keturi Marvel pasaulio herojai: Human Torch (žmogus fakelas), Invisible Woman (nematoma moteris), Mr. Fantastic (Ponas Fantastic) ir The Thing (na, šio gal neversiu...). Atrodytų, kad viskas tiesiog nuostabu — pasaulis sulaukė keturių naujų herojų, dabar visi bus laimingi, tačiau galingasis The Thing toli gražu nėra laimingas, nes jo kūnas sudarytas iš stambių akmenų. Tada mūsų ketveriukė imasi eksperimentų ir bandymų, kad The Thing vėl pavirstų žmogumi... O vėliau, kai pasirodo Dr. Doom personažas, viskas pasikeičia ir prasideda dramatiška pabaiga...

### 2 + 2

Perėjus pirmąją misiją, prasidės pats žaidimas. Iš pradžių valdysite pavienius personažus, paskui lygius žaisite poromis ir tik per kovas su bosais visi herojai bus surinkti į vieną krūvą, jūs galėsite rinktis savo mėgstamiausią. Man nepatiko nei vienas, todėl teko tenkintis tuo, ką siūlė kūrėjų sudarytos kombinacijos. Tačiau, tiesą sakant, po kiek laiko nusprendžiau žaidimą išbandyti su draugu, nes vienam buvo paprasčiausiai pernelyg nuobodu...

Deja, kūrėjų Co-op funkcija taip pat nežavi. Tiesiog vietoj vieno personažo atsiranda du, ir jūs žaidžiate toliau. O koks žaidimo tikslas? Hm, paprasčiausiai daužyti, spardyti ir niokoti viską, ką pamatote savo kelyje, ir kuo greičiau, tuo geriau. Už tai jūs gausite prizų, būsite įvertinti. O jei dar žaisite dviese, tai pasiruoškite dideliems nesutarimams — lygiai bus mažyčiai, ir kameros du žaidėjai niekaip nepasidalins. Kur eina vienas, privalo eiti ir kitas, todėl toks ribotumas sukelia daug nepatogumų ir erzina. Herojų valdymas pakankamai paprastas ir patogus, tačiau visą žaidimą maigyti iksą ir kvadratą tikrai atsibosta, tad tolimesnes misijas tenka atidėti kitai dienai...

### VEIKĖJAI

Pirmasis žaidimo herojus, kurį galėsite valdyti, bus Mr. Fantastic. Jo kūnas, paveiktas neigiamų spindulių, tapo tąsus it guma, todėl veikėjas galės šiuo savo privalumu (o gal trūkumu) puikiai naudotis kovų metu, tačiau tikrai nepasakyčiau, kad jo atakos būtų labai galingos. Toliau — Human Torch. Jis galės valdyti ugnį ir ja manipuliuoti. Tik gaila, kad herojus nemokės skraidyti, kaip komik-

suose ir animaciniuose filmuose. Jo atakos bus labai silpnos, o pats veikėjas lėtas, todėl manęs Žmogus fakelas visiškai nesužavėjo. Trečioji komandoje yra Invisible Woman. Nors pavadinime yra žodis „nematoma", tai tikrai nėra viskas, ką ji gali. Žaidime Nematoma moteris galės leisti milžiniškas, visa šaldančias bangas. Tai kodėl tuomet jos nepavadino Ice Qeen ar bent jau panašiai? Paskutinis „fantastiško" ketverto narys yra The Thing. Pats neišvaizdžiausias, tačiau stipriausias ketveriukės narys. Jis galės ne tik stipriai „prikulti" priešus, bet ir viską tobulai sugriauti. Bet iš tikrųjų tokios scenos, kur The Thing lekia šaukdamas, rankose laikydamas sumaitotą mašiną, atrodo tikrai bukai. O dar bukiau vyksta pats žaidimas. Tiesiog eini ir naikini viską, kaip kokiam SNES laikų sidescrolling žaidime — jokių loginių užduočių, tiesiog nuobodulį keliantis mygtukų maigymas. Skurdu.

## UŽDIRBAMI TAŠKAI IR JŲ PASKIRTIS

Beknežindami žaidime pasitaikančius priešus jūs rinksite ir kaupsite taškus, kuriuos bet kada, vos paspaudę „start" mygtuką, galėsite išleisti „upgrade" skiltyje. Ką čia galėsite nusipirkti? Paprasčiausia — kombinacijų tobulinimus, naujas paslaptis „bonus" skiltyje ir viskas... Vėl skurdu. Nemanau, kad žaidėjams patiks visą žaidimą monotoniškai surinkinėti tas pačias, seniai įgrisusias kombinacijas ir stebėti judesius bei veikėjų šūkavimus. O pačios kombinacijos pernelyg paprastos: kvadratas, kvadratas, iksas ir atvirkščiai, ir taip visą žaidimą. Paskui patobuliname kombinacijas, ir vėl iš naujo... Nežinau, gal kam toks „geimplėjus" ir patiks, bet manęs, tiesą sakant, tai nesužavėjo. A, tiesa, dar lygių metu galėsite ieškoti slapto ženklo — tai besisukanti F4 ikona, kuri dažnai būna užkišta kokioje nors skylėje, o ja suradę galite džiaugtis ir ploti, nes kuo daugiau tokių surinksite, tuo daugiau įvairių papildymų ir prizų atrakinsite. Taip pat čia bus arenos skiltis, kurioje galėsite pasitreniruoti, arba peržiūrėti naujus, minėtaisiais ženklais atrakintus iššūkius.

## MAGIJA IR ŽAIDIMO BOSAI

Kartais žaidime vien mosikavimas kumščiais ir kojomis nebepadės, todėl turėsite nuspausti R1 ir pasinaudoti veikėjų specialiomis, magiškomis atakomis. Kiekvienas veikėjas jų turės po tris, visas jas galėsite tobulinti „upgrade" lange. Na, o sutikę bosus, kaip jau minėjau, galėsite valdyti visus keturis komandos narius. Dažniausiai kovos su bosais reikalaus šiek tiek logikos ir daužyti juos galėsite ne visada, tam tikrais momentais arba atlikę tam tikras užduotis. Tačiau, nepaisant to, bosus nugalėsite greitai, ir visa monotonija prasidės iš naujo. Beje, žaidime taip pat galėsite rasti šiokių tokių super galios padidintojų. Jie bus reti, tačiau vieną tokių aktyvavę įgausite labai stiprių atakų ir magijos.

## GRAFIKA, GARSAS, MUZIKA, ETC.

Dar neturėdamas žaidimo, kelias dienas žiūrinėjau žaidimo paveikslėlius. Viskas atrodė gražiai ir įspūdingai, tačiau pamačius viską žaidime, kilo vienintelė mintis: „Žaidimo grafikai iki fantastiškos dar toli toli..." Kai pažaidžiau ilgiau, dar labiau tuo įsitikinau. Visos aplinkos atrodo skurdžiai ir blankiai, tartum kūrėjams buvo liepta kurti žaidimą naudojant tik keletą spalvų, kaip ir pirmuosius komiksus... Žinoma, yra tokių vietų, kur viskas sukurta gražiai ir realiai, tačiau įvairūs nematomi barjerai ir neišvaizdžios dekoracijos tiesiog sakyte sako: „Na, išjunk šitą žaidimą ir eik pažaisti ką nors geresnio!" Veikėjų animacija normali, o visi specialieji efektai atrodo pakenčiamai. Blankiai, paprastai, bet pakenčiamai. Įgarsinimas vidutiniškas, o scenos su atsitiktiniais žmonėmis tiesiog „išradingos": prieini prie žmogaus, prasideda mažytis pokalbis, o už žmonių stovintys zombiai ir priešai šnopuoja ir ramiai sau stovėdami laukia, kada gi pagaliau pasibaigs nelemtas filmukas... Jam pasibaigus, žmogus pabėga tartum siūlydamas blogiesiems pažaisti gaudynių. Jie, aišku, kvaili ir sutinka, o tada į žaidimą įsitraukiate jūs ir padarote tvarką. Štai tokia mechanika. Gerai, kad kartais gali išgirsti gražios ir originalios muzikos, tačiau gaila, kad TIK kartais...

## NEFANTASTIŠKAS

Mane 7 Studios šį kartą nuvylė. Geriau jau kompanija būtų ėmusi kurti naują Defender dalį, o dabar sulaukėm tiesiog eilinio, komercinio, visiškai neoriginalaus žaidimo. Pagrindiniai elementai skurdūs, žaisti neįdomu, o kai žaisti neįdomu, tai ir gauta bonus kolekcija niekuo nebepadės. Gaila, kad šį kartą Activision prašovė pro šalį ir naujoji Marvel komikso reinkarnacija nuėjo šuniui ant uodegos.

**ĮDOMUMAS 55**
*Nuolatinis mygtukų maigymas ir F4 simbolio ieškojimas. Geriau pažiūrėti filmą...*

**GARSAS 63**
*Nors žaidimą įgarsino filme matyti aktoriai, kurie interviu metu nepaliaujamai giria kūrėjus ir Fantastic 4, viskas atrodo skurdžiai ir nykiai.*

**MUZIKA 74**
*Kartais galima išgirsti tikrai kokybiškų ir gražių melodijų, tačiau tik kartais.*

**GRAFIKA 59**
*Yra gražių vietų, tačiau iki „fantastikos" žaidimui dar toli.*

**VALDYMAS 80**
*Kombinacijų per mažai ir viskas ima tragiškai kartotis.*

**IŠVADA**
*Dar vienas komercinis žaidimas, kurtas pagal didžiajame ekrane netrukus pasirodysiantį filmą. Gaila, tačiau nieko įspūdingo žaidime nėra. Patarčiau išbandyti ką nors geresnio, nes F4 tikrai nėra tas žaidimas, kuris praturtins šiltas ar gaivias vasaros atostogas.*

**SUDĖTINGUMAS**: LENGVAS

**VA REITINGAS 65**

# Destroy All Humans!

**TEGYVUOJA ATEIVIAI!**

■ **Kūrėjas:** Pandemic Studios | **Leidėjas:** THQ | **Data:** 2005-06-24 | **Žanras:** veiksmo

**Žaidimų industrija turi tiek žaidimų su skirtingomis istorijomis, kad išvydus kažką naujo ir neregėto būtų išties nemaža staigmena. Vienas iš būdų tai padaryti — sukurti žaidimą, paremtą atvirkštine kitų žaidimų istorija. Žaidimai ateivių tematika irgi nebe naujiena. Ateivių invazijos, žmonijos kova su ateiviais — praeitis. Pasitikime žaidimą, kuriame teks ne gelbėti žmoniją, o ją sunaikinti!**

## ID

Destroy All Humans vertas vien pagyrimo už savo nestandartinę istoriją. Mums tenka ateivio, vardu Crypto Sporidium 137 vaidmuo. Mūsų tikslas — nusileisti į Žemę ir surasti Crypto Sporidium 136, kuris besileisdamas patyrė avariją. Ir mes jį turime surasti kuo greičiau, naudojant visas priemones bei naikinant žmoniją, kad ji nesurastų Crypto Sporidium 136 ir neatskleistų ateivių technologijų.

Mūsų valdomas veikėjas — iš „standartinis“ ateivis, toks, kokį jau senai įsivaizduoja žmonija. Crypto leidžiama naudotis trimis atakų tipais kovojant su žmonėmis: savo ginklu, fizinėm „galiom“ bei skraidančia lėkšte. Ateiviuko ginklas gali šaudyti visokio tipo amunicija: granatomis, elektros srovėmis, skausmingais zondais, suskaldančiais priešą į dalis. Fizinės galios taip pat stipri mūsų veikėjo savybė. Jis gali pamatęs gyvą objektą, pasiversti į tokį pat identišką ir ramiai sau vaikščioti žmonių minioje, neatkreipdamas niekieno

dėmesio, klausytis kitų žmonių dialogų bei rinkti informaciją, išsiurbdamas kitų smegenis. Tačiau atskleidus tikrąją tapatybę, gali kilti tikras sąmyšis, pasirodyti policija, kariuomenė ar kitos pajėgos. Crypto turi galimybę naudotis ir telekineze. Jos dėka jis be jokio vargo gali mėtyti objektus bei juos kilnoti iš vienos vietos į kitą. Netgi karvė neatsilaiko su savo svoriu prieš ateiviuko telekinezę ir tampa tarsi krepšinio kamuolys.

Kai pasirodo stipresnės jėgos, pavyzdžiui, kariuomenė, Crypto nieko nelaukdamas lenda į savo skraidančią lėkštę, kurios galingiems pabūklams negali prilygti jokia žmonijos technologija. Kova su žmonija ore bei ant žemės atrodo kaip skirtingos kovų sistemos, tačiau jų valdymas bei kovos panašios viena į kitą. Nukovę priešus specialiu prietaisu, išsiurbsime iš jų DNR. DNR žaidime — tarsi ateivių pinigai. Jais mes galime tobulinti savo veikėją, jo ginklus bei skraidančios lėkštės pajėgumą. Taip pat su DNR galime atrakinti papildomas misijas, tačiau jos išties nuobodžios bei neįdomios. Dažniausiai tenka tiesiog sudalyvauti kvailose lenktynėse iš taško į tašką arba žudymo varžybose, kuriose tenka nukauti atitinkamą kiekį priešų bei išsiurbti iš jų atitinkamą kiekį DNR.

Žaidimo laikotarpis — penkiasdešimtieji. Kūrėjams puikiai pavyko atkurti šio laikotarpio atmosferą. Vietiniai žmonės gyvena būtent šiuo laikotarpiu, jie dažnai juokauja apie komunizmą bei tuo laikotarpiu gyvenusias žvaigždes. Žaidime aplankysime įvairių vietovių, pavyzdžiui, kariuomenės bazę, seną fermą ar miegantį pakrantės miestelį.

Destroy All Humans „geimplėjus", nors ir siūlo nemažai kovos būdų, yra niūrokas bei monotoniškas. Nuolatinis priešų naikinimas bei jų DNR rinkimas kartais gali pasirodyti tikra kančia. Vienintelė atgaiva — vienas kitas juokingas epizodas ar juokingi ateivių dialogai, kurie leidžia trumpam atsiriboti nuo monotoniško veiksmo. Žaidimą galima sužaisti per maždaug 8 valandas. Žinoma, galime užtrukti ilgiau, jei kiekvieną lygį mėginsime žaisti 100proc., tačiau abejoju, ar atsiras norinčių tai daryti.

Žaidimo grafika standartinė. Veikėjų modeliai, jų animacija bei efektai nieko ypatingo neparodo, bet ir nenuvilia. Garsai bei muzika šiek tiek aukštesnės kokybės. Tiek žmonių dialogai, tiek ateivių įgarsinti išties puikiai. Žmonės kalba kaip žmonės, o ateiviai — nežemiškais balsais. Muzika puiki, simfonijos padeda sukurti atitinkamą žaidimo atmosferą.

Destroy All Humans — žaidimas, turintis retą bei neeilinį siužetą. Ateivių invazija ir kova prieš žmones — gan išradinga idėja, tačiau to neužtenka geram žaidimui, kadangi visa kita žaidime gan vidutiniška. „Geimplėjus" pasenęs bei monotoniškas. Žaidimą būtų galima siūlyti nebent pasiskolinti vienam ar keliems vakarams, kadangi po jų jis jau bus atsibodęs.

| | |
|---|---|
| **SIUŽETAS** | **98** |
| *Žaidimo perliukas.* | |
| **GARSAS** | **85** |
| *Puikūs tiek žmonių, tiek ateivių dialogai.* | |
| **MUZIKA** | **80** |
| *Puikiai pritampa prie žaidimo atmosferos.* | |
| **GRAFIKA** | **70** |
| *Standartinė, nieko naujo nesiūlanti.* | |
| **VALDYMAS** | **80** |
| *Patogus.* | |
| **IŠVADA** | |
| *Eilinė kova tarp žmonių ir ateivių su neeiliniu siužetu.* | |

| SUDĖTINGUMAS | VA REITINGAS |
|---|---|
| LENGVAS | **76** |
| **NORMALUS** | |
| SUDĖTINGAS | |

# Champions: Return To Arms

## IR ČEMPIONAI DŪSTA

■ **Kūrėjas:** Snowblind Studios | **Leidėjas:** Sony Online Entertainment | **Data:** 2005-03-18 | **Žanras:** veiksmo RPG

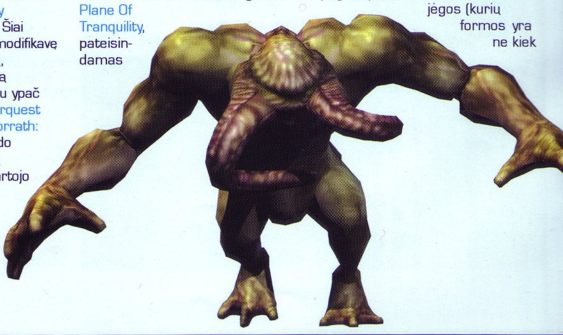
**Norrato čempionų sugrįžimas prie ginklų, į karinį hack'n'slash postą Nr. 1, tapo greičiau kokybišku papildymu, negu tęsiniu. Nors žaidime ir atsirado kai kurių pakeitimų, jis palieka kiek nuviliantį šabloniškumo ir „štampavimo" pojūtį.**

**Alex**

1990–ųjų metų pabaigoje sukurta nedidelė amerikiečių kompanija Snowblind Studios pradėjo savo veiklą nuo paprastų arkadinių lenktynių mažai kam žinomai ir nepopuliariai Nintendo 64 konsolei kūrimo. Tačiau jau 2001–ųjų metų pradžioje jiems pavyko maloniai nustebinti „konsolinę" auditoriją, kai išleido puikų veiksmo RPG žaidimą Baldur's Gate: Dark Alliance (žaidimas iš pradžių pasirodė PlayStation 2 platformoje, o paskui ir Xbox). Nuostabios grafikos, šis žaidimas suderino Dungeons & Dragons taisyklių trečiąją redakciją su vikriu Diablo stiliaus hack'n'slash „geimplėjumi".

Pajutęs aukso gyslą, godus leidėjas Interplay neprileido Snowblind prie antrosios Baldur's Gate dalies kūrimo (ir, kaip mes jau žinome, visiškai be reikalo — jų pačių nuo „kracho" tai neišgelbėjo, o tęsinys buvo ne toks sėkmingas). Tačiau tuomet nuliūdusius talentingus kūrėjus priglaudė Sony Computer Entertainment. Šiai kompanijai prižiūrint, kiek modifikavę ir taip jau galingą varikliuką, Snowblind sukūrė dar vieną hack'n'slash, tik šį kartą jau ypač populiarios MMOPRG Everquest visatoje. Champions Of Norrath: Realms Of Everquest išvydo pasaulio šviesą 2004–ųjų pradžioje ir praktiškai pakartojo kompanijos ankstesnio projekto sėkmę. Ir dabar jau niekas netrukdė kūrėjams imtis tęsinio, o šis neprivertė ilgai laukti.

Norrato karalystei vėl gresia pavojus. Ugnimi liepsnoja Plane Of War, sukilę mechanizmai puola Plane Of Innovation, kraujo trokštančios reptilijos užvaldė Plane Of Water. Ir tik dangiškas Plane Of Tranquility, pateisindamas savo pavadinimą, visuomet ramus. Jo ilgakojė gyventoja, prašmatni gražuolė Firiona Vi, vėl sukviečia visus, norinčius tapti... eiliniais Čempionais, o jūs apie ką pagalvojote? :) Tačiau ir tamsos jėgos (kurių formos yra ne kiek



mažiau gundančios) nemiega. Jų pasiūlymai žaidimo veikėjams yra dar labiau patrauklūs ir viliojantys. Tik tie pasirinkimai žaidimo eigos praktiškai neįtakoja. „Tamsiųjų" užduotys yra nuobodžios ir šabloninės, paskui viskas veda į eilinį vargšelių monstrų (rūpestingai prikurtų tiek, kad užtektų keliems žaidimams) sunaikinimą.

Kad dar labiau būtų paįvairintas žaidimo procesas, prie penkių jau ankstesnio žaidimo mums pažįstamų klasių (barbaras — karys, miško elfas — klajūnas, aukštesnysis elfas — klierikas, eruditas — burtininkas ir tamsusis elfas — tamsos riteris) prisidėjo dar du veikėjai. Žalias pusiau žmogus, pusiau driežas Iksar Shaman, kurio „specializacija" — spiritiniai seansai, po kurių jis gali iškviesti būtybes iš ano pasaulio. Ir dryžuotas žmogus-tigras Vah Shir Berserker, pasikliaujantis ginklo jėga ir beprotišku emociniu atkaklumu.

Žaidimo struktūra sulaukė žymių pakeitimų. Tolygus bendros siužetinės linijos perėjimas yra pakeistas nuoseklių misijų sistema. Gavę užduotį iš amžinai budinčios Firionos (kuri tarnauja kaip vienintelis karo laukuose sukauptų trofėjų priėmimo punktas), žaidėjas yra teleportuojamas prie paskirties taško. O toliau viskas standartiška: ten laukia schematinis „pasaulio medis" iš praėjimų, uolų ir takelių, kuriame jis gali pasirinkti savo tolimesnį kelią. Aišku, nukrypti iš tiesioginio kelio dėl prizų (patirties taškų, ginklų ir šarvų), kaip ir anksčiau, verta — tai bent jau užtikrina ramesnį „pasimatymą" su rimtesniais priešais, kurių žaidime netrūksta.

Kiekvienos pasaulio dalies (plane) finale žaidėjo laukia savotiška Battle Arena, kurios sėkmingas praėjimas vėl parūpina herojui visokiausių naudingų bonusų. Bet kokią jau pereitą areną, plane'ą galima ginti vėl, tuo pačiu sukaupiant patirties, keliant lygį ir plėtojant savybių medį (kuris, palyginus su pirmuoju žaidimu, faktiškai nepasikeitė). O įvertinant bendrą „geimplėjaus" disbalansą (ypač tai pastebima žaidimo pradžioje, kai veikėją žiauriai „iškerta" visi, kas netingi) šis ypatumas tampa tiesiog būtinas.

Grafinis varikliukas nuo pirmųjų „Čempionų" laikų ypatingų pokyčių nesulaukė, ir todėl vizualus žaidimo apipavidalinimas liko to paties lygio. Nuo pirmojo Snowblind kūrinio jį atskiria dar žemiau „pasodinta" kamera (turinti iš viso 3 pozicijas) ir apžvalgos kampo nežymus sumažėjimas — visa tai labai teigiamai atsiliepia „geimplėjaus" patogumui. Lygiai yra tokie pat milžiniški, kraunami taip pat dažnai, detalizuoti taip pat kruopščiai. Lengvas bump mapping efektas ir paprasti pixelshader'iai (tiksliau, jų PlayStation 2 analogai) verčia supančias lokacijas ypač patraukliomis, suteikia joms papildomo tūrio ir kolorito. O įvairiausi specialieji efektai kartu su neblogu apšvietimu ir šešėliais (mažiausiai iš dviejų šviesos šaltinių) užbaigia šį malonų akiai paveikslą.

Per tuos penkerius metus, kurie praėjo nuo pirmojo Baldur's Gate: Dark Alliance kūrimo pradžios iki antrųjų „Čempionų" pasirodymo, kompanija Snowblind Studios virto pripažintu klasikinių veiksmo RPG lyderiu konsolių rinkoje. Nei įkyrūs Interlpay bandymai (su jų neblogu antruoju „Aljansu" ir visai jau absurdišku arkadiniu Fallout) sukurti kažką panašaus, nei kitų konkurentų nedrąsūs ketinimai, pvz., Bard's Tale arba Hunters: The Reckoning, nesibaigė akivaizdžia sėkme. Tikriausiai būtent todėl besiilsintis ant laurų lyderis leido sau atsipalaiduoti ir nutarė šiek tiek „suchalturinti".

Sunku pasakyti, kas atsitiko — gal su trečiuoju žaidimu Snowblind jau kiek išsikvėpė, gal neigiamai atsiliepė trumpas žaidimo kūrimo laikas. Kad ir kaip ten būtų, bet ankstesnių aukštumų jiems pasiekti tikrai nepavyko. „Čempionų sugrįžimas prie ginklų" primena greičiau gerą papildymą negu visavertį tęsinį, savarankišką žaidimą. Tačiau žanro fanai liks patenkinti. Visos „kieto" veiksmo RPG sudedamosios Return To Arms žaidime yra. Štai tik siužetinis pagrindas šlubuoja. Kita vertus, tokiems žaidimams siužetas nėra toks svarbus, kaip grynesiems RPG.

„Sukišę" į žaidimą daugybę visokiausių savitų techninių pasiekimų (daugiausiai grafikos), kūrėjai net nesivargino pasiūlyti atitinkamo turinio ir išleido kokybišką, tačiau šabloninį ir plokščią produktą. Tokiai garbingai kompanijai kaip Snowblind tai — žingsnis atgal. Belieka tikėtis, kad artėjančioje PlayStation 3 epochoje ponams kūrėjams bus suteiktas dar ne vienas šansas pasitaisyti.

**SIUŽETAS 90**

*Net arti nestovintis šalia pirmosios dalies siužeto, tiesiog misijų „Nueik ten, nužudyk tą" rinkinys.*

**GARSAS 90**

*Kūrėjai sutaupė nemažai pinigų, nes panaudojo žaidime standartinius garso efektus iš pirmosios dalies. O veikėjų dialogų įgarsinimas yra tiesiog juokingas.*

**MUZIKA 65**

*Naujoviški ir gražūs orkestriniai takeliai skamba rečiau, negu norėtųsi.*

**GRAFIKA 70**

*Dėl skrupulingo dėmesio detalėms, patobulintos veikėjų animacijos ir puikių grafinių efektų žaidimas labai malonus akiai.*

**VALDYMAS 60**

*Laiko patikrintas ir puikiai išnaudojantis visas PS2 valdymo pultelio galimybes.*

**IŠVADA**

*Geras žaidimas tiems, kas nematė/neprisisotino ankstesnių kompanijos žaidimų; visiems kitiems jis atrodys tik šabloniniu papildymu, be jokių naujovių ir šarmo.*

**SUDĖTINGUMAS**

LENGVAS

**NORMALUS**

SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 86**

# Demolition Racer

## SKALDYK IR VALDYK!

**Kūrėjas:** Pitbull Syndicate | **Leidėjas:** Infogrames | **Data:** 1999-08-31 | **Žanras:** Lenktynės

**Pitbull Syndicate mus jau palepino garsiais žaidimais Test Drive ir Destruction Derby. Šie lenktynių žaidimai jau tapo legenda ir visi yra kažką apie juos girdėję. Demolition Racer norėjo tapti kuo kitu ir įvesti savo tvarką „bulių kautynių“ žanre.**

### THE DEMOLITION

Tikrai daug kam atrodo, kad nenuginčijamas „bulių kautynių“ žanro čempionas yra Destruction Derby, bet pabandęs Demolition Racer savo nuomonę greitai pakeičiau. Nežinau kaip jūs, bet aš nuo vaikystės visas mašinėles sudaužydavau plaktuku, gal tai įgimta, kad patinka žiūrėti, kaip mašinos dūžta, gal dėl to man taip patinka šis žanras. Pripažinkite, stebėti, kaip mašinos daužosi viena į kitą darydamos ore neįtikimiausius triukus, yra grynas malonumas. Todėl nežaisti Demolition Racer tiesiog sąžinė neleido.

Tai nepaprastos lenktynės, tai žudančios lenktynės, tai sprogimai ir visiškas sunaikinimas. Pasakysite, kad nieko naujo, visa tai jau matėte Destruction Derby? Gal, bet gal ir ne. Demolition Racer suteikia daugiau laisvės, kurios taip trūko Destruction Derby, kur tekdavo labai tausoti savo keturratį draugą, kuriam nuo dažnų smūgių visą laiką lūždavo radiatorius, ir lenktynės būdavo baigtos. Demolition Racer nerūpi tokios smulkmenos kaip radiatoriai, svarbiausia „užvažiuoti“ ant priešo stipriau, nei jis ant tavęs. Aišku, jūsų automobilis nebus „nemirtingas“, žala bus skaičiuojama gyvybės taškais, kurių bus, žinoma, 100. Pasieki 0, ir tu jau apimtas liepsnų negali pajudėti iš vietos, stovi vietoje garsiai spausdamas „signalą“ lyg sakydamas: „Aš dar gyvas! Dar porą metrų iki finišo, aš galiu!“ Bet pravažiuojantys oponentai tik stengiasi neužkliūti už jūsų degančios geldos, kad neprarastų brangių gyvybės taškų.

Nesu pesimistas, todėl drąsiai sakau, kad taip bus nedažnai, nes būti šių monstrų vairuotoju smegenų daug nereikia ir visko, ko reikia, išmoksite per valandą, jei ne — visi žinome seną posakį: „Išlieka stipriausi“. Kad nugalėtumėte

šiose beprotiškose lenktynėse, teks suprasti svarbiausią dalyką, kuris susideda iš trijų dalių: išgyvenimas, sunaikinimas ir pirmoji vieta. Išgyvenimas reiškia savo gyvybės taškų saugojimą, o juos tikrai greitai prarasite po masinių susidūrimų. Sunaikinimas reiškia, kad reikia daužyti visus iš eilės ir be gailesčio, bet kai gyvybės taškai artės prie kritinės ribos, spaudi „gazą" iki galo ir važiuoji finišo link. Nebūtina pasiekti pirmąją vietą, kad laimėtum. Čia viską nulems taškų ir užimtos pozicijos santykis — kuo aukštesnė pozicija, tuo daugiau kartų bus dauginami surinkti taškai. Suradę tinkama balansą tarp išgyvenimo, sunaikinimo ir užimtos pozicijos, be vargo tapsite DEMOLITION karaliumi.

Gerai tai, kad Demolition Racer susideda ne tik iš lenktynių ir trankymosi. Demolition Racer yra sudarytas iš dviejų dalių: lenktynių po įvairias trasas ir išgyvenimo arenoje. Dėl lenktynių po trasas viskas aišku: surinkti kuo daugiau taškų ir užimti kuo aukštesnę poziciją. Arenoje viskas labai panašu, bet rungtynės vyksta, kol arenoje lieka tik vienas automobilis, geriausia, kai jis būna jūsų. Galutinę poziciją nulemia surinktų taškų skaičius, padaugintas iš užimtos pozicijos. Kaip gauti daug taškų? Viskas priklauso, kokio stiprumo smūgį patirs varžovai. Kuo stipresnis smūgis, tuo daugiau taškų, jei juos priversite apsisukti 90–180–360 laipsnių arba atsitrenkti į sieną, gausite papildomų taškų. Žinoma, už mašinos padegimą arba jos sunaikinimą gausite didžiausias sumas, maža to, yra vienas triukas, už kurį gausite labai daug taškų, jie vadinasi „the death from above". Iš pavadinimo dauguma supras, kad tai „mirtis iš viršaus", kitaip sakant, užšoki ant priešo iš viršaus, ir jis miręs, o pats tikrai tampi varžybų nugalėtoju.

## THE TRACKS OF DESTRUCTION

Žaidimo trasos sukurtos nesustojančiam veiksmui, greičio ribų laužymui ir, aišku, neišvengiamiems susidūrimams. Iš viso jų yra 12 ir 5 arenos. Nė viena nepanaši į kitą, todėl tikrai neatsibos jomis važinėtis. Čia bus visko: nuo lėktuvnešio iki senos naftos perdirbimo gamyklos. Beveik kiekvienoje trasoje yra taip vadinamų „shortcut'ų" , bet jie nėra sukurti tam, kad būtų lengviau aplenkti priešus, jie čia tam, kad kuo stipriau rėžtumėtės į priešą. Kai kurios trasos beveik sudarytos iš 90 laipsnių kampų posūkių, prie kurių tenka mažinti greitį, beveik sustoti. Tuomet iš galo parlekia „bulius" 160 mylių per valandą greičiu ir vožia taip, kad skraidai, o kai dar tokių bepročių atlekia 14, prasideda tikros metalo skerdynės. Tikrai geras jausmas ir gražus vaizdelis. Kas vyksta arenoje, iš viso siaubas. Iš karto po starto paskelbimo visi automobiliai kaip užhipnotizuoti lekia į arenos centrą tik tam, kad vožtų kam nors arba būtų „užvožti" kaip musės. Dažniausiai „musė" išskrenda į 5 metrų aukštį.

Linksma, kad trasose be pavojingų priešų yra ir prizų. Dauguma jų yra naudingi, jei suspėsite juos paimti, tik dėžes su kaukolės piešinėliu geriau aplenkti arba pasistenkite ant jų nustumti priešą, tai iš jo atims 30 procentų gyvybių, dar jis gražiai „paskraidys". Yra dėžių su bonus taškais, todėl galima šiek tiek pagailėti savo automobilio. Atrasite ir nemirtingumo dėžę, dėl kurios automobilis tampa nepažeidžiamas, o tada tegul jau visi saugosi. Automobilis visiškai sudaužytas, padangos sprogusios, pasigendate variklio dangčio, mašina tuoj išleis paskutinį dūmą iš duslintuvo? Nenusiminkite, visose trasose yra taisymo dėžės, pasiėmę šias dėžutes, būsite kaip naujas ir toliau galėsite be gailesčio daužyti visus iš eilės.

## CARS OF DOOM

Automobilių pasirinkimas ne pats didžiausias, tik 8, bet jų originalumas viską kompensuoja. Iš pradžių galėsite pasirinkti tik iš trijų, bet kuo ilgiau žaisite žaidimą, tuo daugiau „agregatų" atsirakins. Tai suteikia smagumo žaidimui. Kiekvienas automobilis yra specifinis. Galima rinktis labai greitą ir manevringą, bet labai pažeidžiamą mažylį arba lėtą ir nerangų, bet galingą ir didžiulį „busiką". Galima pavairuoti ir labai gražiai atrodančiu, vos ne Ferrari, greituoliu, žiauriu pavadinimu „Predator",

arba net mirtį vežantį (tiesiogine to žodžio prasme) katafalką, kuris, tiesą pasakius, man buvo pats „fainiausias". Kiekvieną „tačką" galėsite išpuošti įvairiausiomis spalvomis ir ant stogo patalpint „Tag'ą" , kurį galima pasirinkti maždaug iš 40.

## MUSIC OF ANNIHILATION

„Metalo" gerbėjus yra tikrai kuo pradžiuginti, nes tuo metu, kai naikinsite viską aplinkui, jums lyg pritardami gros žymūs metal ir heavy metal atlikėjai: Fear Factory, Cirrus ir Empirion. Man tai labai patiko, bet net tie, kurie mano, kad jiems nepatinka ši muzika, negalės paneigti, kad ji kaip niekas kitas tinka šitam žaidimui.

## GRAPHICS OF TERRIBLE REALITY

Peizažai, žinoma, ne patys gražiausi, kuriuos teko matyti lenktynėse, bet ne jais grožėsitės, nes akys fiksuos kitą auką. Bet įvairios malonios detalės — sudaužyta bagažinė arba nuskrendantis variklio dangtis po smūgio tikrai pamalonina širdį, o degantis variklis ir sprogimai atleidžia už tas nežymias klaidas, į kurias nekreipi dėmesio. Įlenkimai, subliūškusios padangos ir kitos detalės nėra blogesnės nei Destruction Derby.

## THE SMALL THINGS

Viską sužaidus, atrakinus visas trasas ir automobilius, pasilinksminti dar vis galima. Galima pasitrankyt dėl malonumo Single Race, Circuit arba Chicken Mode. Net galima pasirinkti palenktyniauti be žalos, bet, manau, jei norėčiau paprastų lenktynių, žaisčiau NFS. Žinoma, galima kovoti iki paskutinio arenoje režime Last Man Standing. Bet jeigu net tai jau atsibodo, kompiuterinis priešas jums nepakankamo lygio, pasikvieskite draugą ir pabandykite įveikti jį. Smulki žuvis nerūpi, svarbiausia sumedžioti savo draugužį ir pasirūpinti, kad jis nepasiektų finišo. Va čia tai patiri malonumą iš naujo. Užveskite variklius ir marš daužytis iki mirties!

**PIRMAS ĮSPŪDIS 72**
*Dar vienas Destruction Derby? Bet ar jų būna per daug?!*

**GARSAS 85**
*Didelių priekaištų nėra, tik įvairovės trūko.*

**GRAFIKA 70**
*Kampuoti ir kvadratiniai, bet dūžtantys ir degantys!*

**VALDYMAS 85**
*Tikroviškumo gal ir nėra, bet čia juk ne lenktynių simuliatorius.*

**MUZIKA 90**
*Fear Factory, Cirrus, Emperion! Ko dar reikia?*

**IŠVADA**
*Puikus žaidimas „bulių kautynių"mėgėjams ir ne tik jiems: vairuok, naikink, laimėk!*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 78**

**Gray Fox**

# IRGI ŽAIDIMAI

## N-GAGE DAR GYVAS!

Nokia neketina palikti kišeninių žaidimų konsolių verslo — nepaisant to, kad jos pirmoji patirtis, *N-Gage* platforma (ir jos stilingesnis brolis, *N-Gage QD*) taip ir nesulaukė populiarumo, suomių kompanija ketina išleisti *EMEA* teritorijose (Europoje, Artimuosiuose Rytuose, Afrikoje) naują savo konsolės versiją. Technologiškai tai bus pilnas *N-Gage QD* analogas, bet nauju sidabrinės spalvos korpusu. *Nokia* atstovo Yukka Hosio teigimu, toks sprendimas priimtas atsižvelgus į daugybę pirkėjų ir prekybos tinklų prašymų. Deja, platformos pardavimai visame pasaulyje, kurie taip ir nepasiekė kokių nors reikšmingų dydžių, priverčia suabejoti tokių prašymų egzistavimu.

Priminsiu, kad dėl didelės pradinės kainos (399 JAV dolerių), kokybiškų žaidimų stokos, neapgalvoto dizaino ir nepakankamo žaidėjų informavimo šios konsolės pardavimai nuo šių metų kovo mėnesio sudarė vos 1.5 mln. Egzempliorių, nors kompanija pagamino jų 5 mln.

## KETVIRČIO REZULTATAI IŠ NINTENDO

Kompanija *Nintendo* praneša, kad jos pelnas einamųjų finansinių metų pirmame ketvirtyje sumažėjo beveik 5 kartus ir sudarė 33.34 mln. dolerių (per tą patį praėjusių metų laikotarpį — 155.34 mln.).

Toks pelno sumažėjimas nebuvo netikėtas ne tik pačiai *Nintendo*, bet ir analitikams. *Gamecube* ir *GameBoy* Advance pardavimai krenta, o „kubelio" atveju jau galima pradėti kalbėti apie platformos klinikinę mirtį. Aišku, ji dar egzistuos kurį laiką, tačiau viena koja ji jau stovi kape, ir geriausias to patvirtinimas yra tas, kad būsimoms Kalėdoms savo konsolei *Nintendo* rengia vos vieną AAA klasės žaidimą — *Zelda: Twilight Princess*. Pagrindinis kompanijos piniginių pajamų generatorius, kišeninis *Nintendo DS*, yra parduodamas gerai, tačiau jo installed base (vartotojų skaičius) kol kas nėra toks didelis, kokio norėtų *Nintendo*.

Analitikai nėra nustebinti tokių rezultatų, ir todėl *Nintendo* akcijos po ketvirčio rezultatų paskelbimo nukrito vos 0.1%.

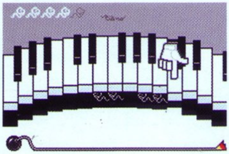
Nepaisant to, kompanija lieka pelninga — ir tai jos svarbiausias skirtumas nuo *Microsoft*, kurios ketvirčio nuostoliai sudarė 179 mln. dolerių (pelningumo jai pavyko pasiekti tik kartą — šių metų sausį, kai buvo išleistas *Halo 2*).

Ne viskas sklandžiai ir *Sony* kompanijoje — jos žaidimų padalinio nuostoliai pirmajame šių metų ketvirtyje sudarė 65 mln. dolerių (žr. verslo naujienų skyrelį).

## AMERIKIEČIŲ KARIAI RENKASI HALO 2

Kaip liudija apklausos, Irake ir Afganistane dislokuoti amerikiečių kariai ne tik ilgisi namų, bet laisvalaikiu žaidžia *Halo 2* žaidimą. Tuo tarpu pačia geidžiamiausia preke karinėse bazėse lieka *Xbox* valdymo pulteliai, kurie pernelyg dažnai lūžta raumeningose karių rankose. Baisu įsivaizduoti, kas atsitiks su *Xbox 360* po to, kai naujoji konsolė pasieks šiuos neramius regionus.

# Warioware: twisted!



## ŽAIDIMAS, KURIO NIEKS NEPAKARTOS...

Kūrėjas: **Nintendo** | Leidėjas: **Nintendo** | Data: **2005-05-23** | Žanras: **galvosūkiai**

**Kadų kadaise mus stebino žaidimai vien todėl, kad galėjome juos žaisti televizoriaus ekrane. Vėliau ėmė stebinti jų įvairumas, bebręstantys nauji žanrai. Tuomet nuostabos šūksnius iš mūsų išplėšdavo vis tobulėjanti grafika, platesnės galimybės, galų gale tarpusavyje sumaišyti žanrai. Norint pademonstruoti kažką tikrai netikėto kūrėjams nebeužtenka padidinti poligonų skaičiaus ar suteikti veikėjams nematytų judesių. Prie ko tai privedė šį kartą?..**

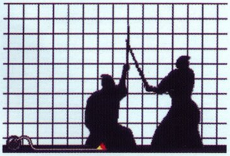
Pradėkime nuo pačios istorijos. Ogi pagrindiniam šio kūrinio veikėjui, Wario, sugenda jo Gameboy Advance konsolė. Spalvingame žaidimo pasaulyje juk nėra mums įprastų mechaninių prietaisų taisyklų, taigi savąjį turtą Wario patikėjo daktarui Crygorui. Šis konsolę pataisė ir įdiegė joje keistų mechanizmų. Galimas daiktas, kad buvo panaudotos ir skalbimo mašinos detalės, kadangi nuo šiol GBA žaidžiant reikės jį sukioti!

Pateksite į visiškai beprotiškų mini žaidimų sūkurį. Žaidimų, apie kuriuos net galvoti niekada negalvojote. Įsivaizduoti neįsivaizdavote...

Tausosiu brangiųjų skaitytojų nervus ir jau dabar nuimsiu paslapties šydą nuo šio mįslingo kūrinio. Dvigubai didesnėje pakuotėje nei įprasta, be žaidimo, dar rasite ir priedą savo konsolei (žr. nuotrauką). Pritvirtinus jį, kompiuteris supras, kada jis bus sukiojamas prieš ar pagal laikrodžio rodyklę. Apie šios technologijos panaudojimą prabilsiu vėliau. O grįžtant prie priedų, bent jau kiek man teko susidurti, tai bus pirmas kartas, kada GBA palaikys vibracijos funkciją! Tarp kitko, to paties priedo dėka. Ir ne kas kitas, o būtent jis iš dalies pakeitė mūsų supratimą apie nešiojamoms platformoms skirtus žaidimus.

Pati Warioware: Twisted koncepcija yra sudaryta iš gausybės trumpų mini žaidimų. Ekrane regėsite įvairius veikėjus ir kiekvienas jų turės po rinkinį žaidimų, kurie atsitiktine tvarka bus pateikiami žaidėjui. O kai aš sakiau „trumpų", omeny turiu mini žaidimus, trunkančius ne ilgiau nei penkios sekundės. Stulbina? Jūs net neįsivaizduojate, kaip šauniai visa tai veikia!..

Žaidimai bus patys įvairiausi: plausite lėkštę, ją sukiodami šalia kempinės, vairuosite automobilį, galų gale turėsite galimybę netgi išbandyti kelis lygius Super Mario Bros žaidimo, kurio „geimplėjus" perdirbtas ir taip pat išnaudoja sukiojimo mechanizmą. Kiekvienas kūrinėlis blizga paprasta koncepcija ir naujovišku „geimplėjumi". Nors bendra trukmė ir nėra itin įspūdinga, tačiau vienąkart įveikę Warioware, būsite pamatę tik nedidelę dalį to, ką siūlo žaidimas. Su laiku galėsite atrakinti įvairiausių prizų, tokių kaip piešinėlių, melodijų ar netgi dar daugiau mini žaidimų. Ir kiekvienas iš tų kūrinėlių žavi



savo dizainu bei neregėtomis idėjomis. Drįsčiau teigti, jog ne ką prasčiau už „geimplėjų" „užkabina" ir humoras, kurio čia apstu. O ypatingas kūrėjų šmaikštumas prajuokintų net Šaolino vienuolį. Galų gale ne tik žaidėjui, bet ir aplinkiniams suteikiama gera humoro dozė, kai žaidžiantysis desperatiškai varto savo konsolę visomis kryptimis.

Grafika visiškai paprasta, bet į ją mažiausiai kreipsite dėmesį. Sukiojimo mechanizmas itin jautrus, tad tikrai neatrodys, jog tai tik kažkoks pusiau vykęs eksperimentas. Vibracija ne tik drebina jūsų sistemą, bet ir sugeba ganėtinai taikliai emuliuoti ekrane vykstančius reiškinius, kaip antai diskinio telefono numerio rinkimas ar muzikinės dėžutės rankenos sukimas. Viskas veikia sklandžiai, o žaidėjui belieka mėgautis. Tai žaidimas, kurio niekas nepakartos didžiosiose sistemose. Netgi galima pasakyti taikliau — žaidimas, kurio niekas nepakartos...

Žygis

**+ PRIVALUMAI**

+ Begalės atrakinamų prizų
+ Neregėtas, nematytas sukiojimo mechanizmas
+ Kupinas humoro, bet kartu žaidėjui metantis iššūkį

**- TRŪKUMAI**

- Bevartant savo konsolę ganėtinai sudėtinga dar ir žiūrėt ekraną.

**IŠVADA 95**

Šių dienų žaidėją nustebinti sudėtinga. Jei kas ryžtasi eksperimentams, dažnai po to liūdnai nulenkę galvas pasišalina, lydimi žaidėjų bei kritikų švilpimu. Warioware: Twisted vadinti eksperimentu net liežuvis nesiverčia. Ir visa tai dėl jo kokybės ir neregėto "geimplėjaus". Kūrėjai aukštai iškėlė galvas maudosi plojimuose...

**GARSAS 90**
*Veikėjai žaidime itin gyvybingi, įgarsinti ir netgi plepūs ;)*

**MUZIKA 84**
*Muzikėlės gal ir nesudėtingos, bet jų gausa išties stebina.*

**GRAFIKA 83**
*Ne šedevrai, tačiau toks jau dizainas. Ir jūs tikrai neimsite dėl to skųstis!*

**VALDYMAS 95**
*Nepaprastai patogu ir novatoriška.*

**ĮDOMUMAS 99**
*Netikėta, kokybiška ir įdomu. Ties kiekviena iš šių savybių galima būtų padėti po varnelę.*

# Conker: Live And Reloaded

## GIRTUOKLIO VOVERIUKO NUOTYKIAI

Kūrėjas: **Rare Ltd.** I Leidėjas: **Microsoft Game Studios** I Data: **2005-06-24** I Žanras: **platforma / veiksmo**

**Ilgai lauktas keistasis žaidimas pagaliau išvydo pasaulio šviesą. Conker, kuris buvo ruošiamas Xbox platformai daugelį metų, nėra visiškai naujas ar neregėtas žaidimų pasaulyje iki šiol. Tai perdirbta senuko Nintendo 64 žaidimo Conker's Bad Fur Day vieno žaidėjo versija pasitelkiant naujas technologijas bei Xbox pajėgumą bei visiškai naujas daugelio žaidėjų režimas.**

Conker: Live And Reloaded vieno žaidėjo režimas— tai platforma, sumaišyta su trečiojo asmens šaudykle. Žaidimo pagrindinis veikėjas — girtuoklis voveriukas, vardu Konkeris, viena spalvingiausių žaidimo pasaulio asmenybių. Siužetas — keblus dalykas, kadangi jo praktiškai nėra. Esmė ta, kad Konkeris vieną vakarą prisigeria iki žemės graibymo su draugais viename vietiniame alaus bare ir keliauja pas savo draugę Berri, tačiau jis pasiklysta beeidamas iki jos ir papuola į virtinę įvairiausių nuotykių, sutinka įspūdingų ir be galo keistų žaidimo pasaulio veikėjų. Tuo tarpu Konkeriui bekeliaujant po žaidimo pasaulį, vienam pilies valdovui, rūsčiajam liūtui sulūžo stalas, ant kurio jis deda savo taurę su pienu, o norint sutaisyti stalą, jam tinka voveriukas Konkeris, kuris atstos nulūžusią stalo koją, todėl jo tarnai pradeda voverės medžioklę. Žaidimo siužetas išties kvailas kaip ir visas jo pasaulis bei veikėjai, bet dėl to Conker ir įdomesnis.

Didžiąją žaidimo dalį tenka keliauti po neeilines vietoves, kalbėtis su neeiliniais veikėjais ir vykdyti jų kvailus užmojus už kuriuos gausime pinigų, dėl kurių Konkeris pamišęs. Žaidžiant tenka sutikti visokių veikėjų: kalbančias metalines dėžes, žuvį su šuns galva, išmatų karalių, dainuojančią ir ugniukus gaminančią mašiną, daugybę kitų veikėjų, tiesiog trykštančių humoru. Vieni iš įspūdingiausių sutinkamų „veikėjų" yra pinigai. Jie vaizduojami tikrai nestandartiškai. Tai šokinėjantys maži žmogeliukai, kurių kūnas — piniginiai banknotai. Pribėgus arčiau, jie ima bėgioti ir šūkauti įvairias frazes: „Here I am you stupid ****, Come and get me, Some green stuff over here". Vos Konkeris pagriebia juos, jo akyse pradeda suktis $$$ tarsi kazino žaidimų automatuose ir jis iškart mesteli vieną iš savo daugelio humoristinių frazių.

Conker „geimplėjus" elementarus. Didžiąją žaidimo dalį tenka bėgioti, šokinėti platformomis, nukauti vieną kitą priešą savo beisbolo lazda. Bėda ta, kad Konkerio valdymas tikrai problematiškas. Jis bėga ir šokinėja nestabiliai, kartais sunku jį suvaldyti. Viena iš bėdų yra ta, kad praktiškai nežinome, kokio tikslo siekiame, kas laukia kitame kambaryje, kokių veiksmų teks imtis, kadangi pagrindinius veiksmus atlieka žaidime dažnai sutinkamos apvalios platformos. Užlipę ant jų ir paspaudę atitinkamą mygtuką, nežinome, ko tikėtis, bet tai dažnai būna išties komiškas bei nestandartiškas voveriuko poelgis, kuris tarsi nurodo tolesnį veiksmo plėtojimąsi. Kovos su priešais pirmoje žaidimo dalyje kvailos bei pasenusios. Tenka tiesiog trinktelti priešui su lazda, atsitraukti, kad nenukentėtume nuo jo spyglių ir vėl kartoti šį veiksmą keletą kartų. Tačiau einant į pabaigą, žaidimas visiškai pasikeičia. Iš platformerio žaidimas tampa trečiojo asmens šaudykle, o Konkeris — tarsi kovinio filmo herojumi, naikina įvairius priešus savo ginklais, net daugybę karinių Tedžių meškiukų, kurie vaizduojami tarsi naciai, tik pliušiniais veidais. Ši, antroji žaidimo dalis, visai priešinga pirmajai. Čia dominuoja veiksmas, tačiau mažiau humoristinių situacijų, diskusijų su žaidimo veikėjais bei šokinėjimo platformomis.

Vieno žaidėjo režimo ilgis standartinis. Jį pavyks įveikti per 8–10 valandų.

Kartoti žaidimą norės tie, kuriems dar trūksta šiek tiek juoko dozės ir nori išvysti visas linksmybes dar kartą. Tuo tarpu kitų priežasčių žaisti žaidimas nesiūlo.

Daugelio žaidėjų režimas taipogi vertas dėmesio. Jame tenka kautis įvairiuose mūšiuose su priešais standartiniuose daugelio žaidėjų režimuose. Žaidimas siūlo didelį veikėjų pasirinkimą. Kiekvienas jų turi savo amuniciją, stiprių bei silpnų vietų. Kovos įdomios, žinoma, joms iki Halo2 Multiplayer batalijų išties dar daug tobulėti, bet faktas, kad kova vyksta tarp meškiukų ir voverių, padėtį taiso.

Pats Konkeris — įspūdinga asmenybė. Ši voverė atrodo išties nekaltas padarėlis, jo šypsena ir gražūs priekiniai balti dantys verčia mus nusišypsoti, jo didelė pūkuota uodega sukelia šiltų emocijų. Tačiau išorė apgaulinga, kadangi voverės asmenybė visiškai kitokia. Konkeris — tikras humoristas bei girtuoklis. Jis neturi nei menkiausios užuojautos ar sąžinės graužimo, jis be gailesčio gali žudyti kaltus ir nekaltus padarus, žiūrėti, kaip jie miršta. Konkerio geriausias draugas — alkoholis. Prisigėręs jis ima šlapintis eidamas vidury lauko ar net klubo šokių aikštelės viduryj, o vėliau pradeda dar ir vemti ant kitų veikėjų. Jam negalioja jokios taisyklės. Konkeris be galo myli moteris, o pinigai varo jį iš proto. Toks yra vienas įspūdingiausių žaidimuose sutinkamų veikėjų.

Conker grafika — tikras šedevras. Aplinkos be galo detalios, ypač ryškių spalvų. Ypač įspūdingai žaidime vaizduojama žolė bei vanduo. Kartais atrodo, kad jie — tiesiai iš realaus pasaulio. Konkerio uodega garbanota ir atrodo kaip tikras kailis. Kiti veikėjai taip pat gali pasigirti savitumu ir kokybe. Žaidimo muzika bei garsai neatsilieka. Skambanti muzika keičiasi labai dažnai, priklausomai nuo vietovės. Kartais tenka girdėti trisdešimtųjų melodijų, o kartais šiuolaikiškų ritmų. Veikėjų įgarsinimas nuostabus: kiekvienas veikėjas turi „nuosavą" balsą, ir tas balsas skamba sklandžiai, su puikiu akcentu, nuostabiu humoru bei daug vitamino C.

Viską susumavę, turime išties šaunų senosios N64 žaidimo versijos perdirbinį bei naują, vertą bent išmėginimo daugelio žaidėjų režimą. Nors žaidimas turi šiokių tokių valdymo problemų, tačiau įspūdingas humoro ir sarkazmo mišinys, nuostabi grafika bei garsas, vienas įspūdingiausių veikėjų žaidimų istorijoje padėtį išties taiso. Gero humoro!

ID

**MUZIKA** 85
*Išties nebloga melodijų pasiūla.*

**GARSAS** 90
*Puikūs dialogų įgarsinimai.*

**GRAFIKA** 100
*Ar ji gali būti dar geresnė?*

**VALDYMAS** 60
*Kartais gali pasirodyti nepatogus ir problematiškas.*

**SIUŽETAS** 80
*Neturintis loginio paaiškinimo kaip ir daugelis dalykų žaidime.*

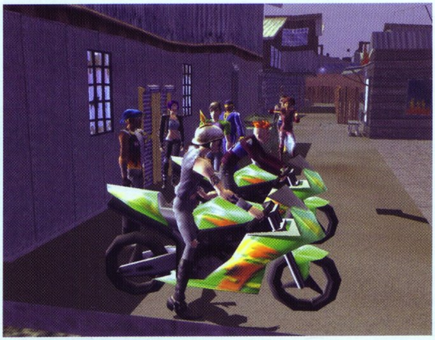
*Žaidimas, kuri sužaidus liks neišdildomi įspūdžiai, o gera nuotaika garantuota!*

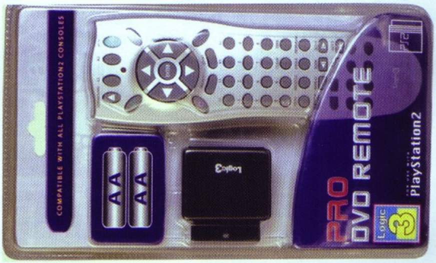
**IŠVADA 85**

# Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 DVD distancinis pultelis.

Praėjusio numerio nugalėtojas Martynas iš Panevėžio, jam atitenka *Logic 3* PS2 rinkinys.





# God of War

## Perėjimas

### Egėjo jūra

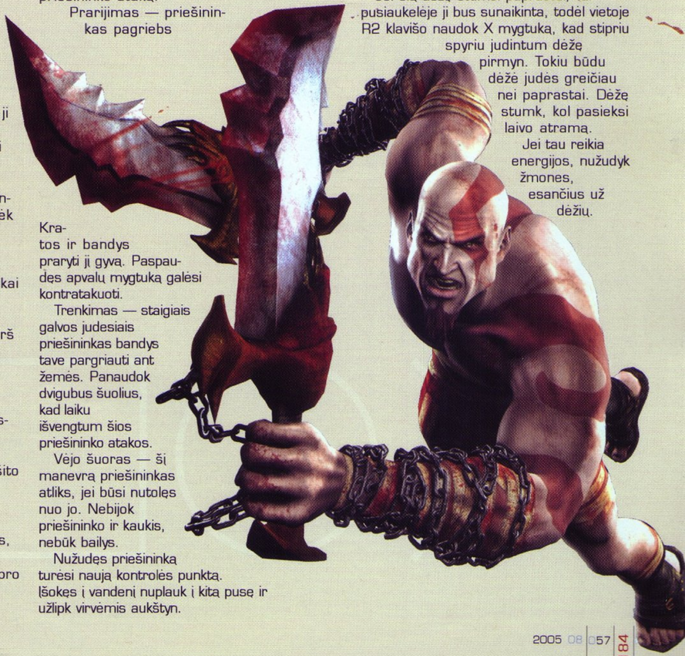
**PIRMOJI SRITIS: LAIVO LANKAS**
Žaidimo pradžioje išbandykite visas galimybes nugalėti priešininkus, kol pamatysite trumpą vaizdą.
Nužudęs visus priešininkus, prieik prie metalinių grotelių ir R2 mygtuku atidaryk jas. Nušokęs žemyn atsidursi kitoje teritorijoje.
Skrynios viduje rasi gyvybių paketą, o sudaužęs dėžes papildysi kraujo skaitiklį. Koridoriuje pasuk į dešinę pusę ir sunaikink barikadą. Eidamas koridoriuje susitiksi pirmąjį jaunesnįjį bosą.

Kova su jaunesniuoju bosu, išpera Hydra.
Kovos taktika ir priešininko puolimo išvengimas:
Nors kova gali atrodyti sunki, tačiau ji tokia nėra. Išpera Hydra atlieka tik dvi skirtingas puolimo atakas, kurių lengvai išvengsi risdamasis atgal.
Kovos pradžioje stovėk prie įėjimo durų, nes čia būsi saugus. Kai priešininkas atliks dvigubą ataką, staigiai priartėk prie jo ir atlik pirmą sujungtą ataką. Atlikęs manevrą grįžk atgal, prie durų. Šitokiu būdu nužudyk priešininką.
Tokiu būdu gali įveikti priešininką visiškai nenukentėjęs. Kai priešininkas vos pastovės ant kojų, priartėk prie jo ir pastebėsi mygtukų serijas, esančias virš jo galvos.
Priartėk prie priešininko galvos ir paspausk: apvalų mygtuką ir keturis kartus trikampį mygtuką.
Jei viską atliksi teisingai, tapsi jaunesniojo boso mirties liudininku. Tačiau atlikęs veiksmą neteisingai, turėsi susikauti su priešininku iš naujo. O tu šito tikrai netrokšti...

**ANTROJI SRITIS: LAIVO GALAS**
Kovai pasibaigus, eik tiesiai pro užtvaras, kurios labai panašios į užtvaras žaidime Persijos karalius. Pasuk į kairę pusę ir pro išmuštą skylę eik tiesiai. Pamatęs kalinį ignoruok jį, nes negalėsi jam pagelbėti.

Pakilęs laiptais aukštyn sunaikink barikadą ir atidaryk duris. Išeik į lauką.
Išėjęs į lauką nužudyk sparnuotus priešininkus ir beginklius žmones. Tokiu būdu papildysi energijos atsargas. Eidamas toliau deniu pasiruošk kitai kovai su jaunesniuoju bosu.

Kova su jaunesniuoju bosu: išpera Hydra.
Deja, šioje kovoje neturėsi galimybės atlikti paskutinės sujungtos atakos.
Kovos taktika ir priešininko puolimo išvengimas: jaunesnysis bosas atliks tris atakas.
Smarkus smūgis galva — priešininkas atakuos galva į tris denio puses: kairę, dešinę pusę ir tiesiai. Būtinai atsimink šią priešininko ataką.
Prarijimas — priešininkas pagriebs Kratos ir bandys praryti jį gyvą. Paspaudęs apvalų mygtuką galėsi kontratakuoti.
Trenkimas — staigiais galvos judesiais priešininkas bandys tave pargriauti ant žemės. Panaudok dvigubus šuolius, kad laiku išvengtum šios priešininko atakos.
Vėjo šuoras — šį manevrą priešininkas atliks, jei būsi nutolęs nuo jo. Nebijok priešininko ir kaukis, nebūk bailys.
Nužudęs priešininką turėsi naują kontrolės punktą.
Išokęs į vandenį nuplauk į kitą pusę ir užlipk virvėmis aukštyn.



Jei tau reikės papildyti gyvybių atsargas, prieš šokdamas į vandenį atidaryk duris, esančias boso dešinėje pusėje, ir skrynioje rasi gyvybių paketą.

**TREČIOJI SRITIS: IŠ LAIVO Į LAIVĄ**
Užlipęs į viršų nužudyk priešininkus. Atsargiai pereik į kitą pusę, nes rasi skrynią, pilną kraujo.
Apeik užkardas ir eik laivu tiesiai, kol išvysi trumpą sceną. Scenai pasibaigus, atidaryk skrynią ir papildyk gyvybių atsargas.
Išsaugok žaidimą.
Eidamas laive slėpkis už statinių, nes tave atakuos strėlėmis. Dešinėje denio pusėje pastebėsi mažą dėžę, su kuria teks keliauti toliau, iki denio pabaigos.
Jei šią dėžę stumsi paprastai, tai pusiaukelėje ji bus sunaikinta, todėl vietoje R2 klavišo naudok X mygtuką, kad stipriu spyriu judintum dėžę pirmyn. Tokiu būdu dėžė judės greičiau nei paprastai. Dėžę stumk, kol pasieksi laivo atramą.
Jei tau reikia energijos, nužudyk žmones, esančius už dėžių.

Užšokęs ant dėžės, toliau šok ant platformos, kurioje susitiksi lankininkes, šaudžiusias į tave. Nužudyk jas ir atidaręs šalimais esančią skrynią papildyk savo gyvybių atsargas. Koridoriumi pateksi į lauką.

Vaikų ir moterų, kurie yra užrakinti kapitono kajutėje, išgelbėti negalėsi. Todėl kopėčiomis ir virvėmis užkilk į laivo viršų. Kopdamas į viršų susidursi su priešininkais, kuriuos gali nužudyti arba palikti juos gyvus, staigiais šuoliais kopk į viršų nekreipdamas į juos dėmesio.

### KETVIRTOJI SRITIS: DIEVAS POSEIDONAS

Užšokęs ant aukščiausios laivo burės, griebk ilgą virvę ir nusileisk į kitą laivo sritį.

Susidursi su barikadomis. Kairėje esanti barikada slepia kraujo skrynią, dešinėje pusėje esančioje barikadoje rasi Gorgonės akį. Vidurinė barikada bus kitas tavo kontrolės punktas.

Sunaikinęs vidurinę barikadą ir paėjęs tiesiai, išvysi trumpą sceną.

Įgyta naujos magiškos galios: Poseidono įniršis.

Scenai pasibaigus, nužudyk visus pasirodžiusius priešininkus. Gali panaudoti naują įgytą magišką galią. Nužudęs visus priešininkus, išeik koridoriais lauk ir išsaugok žaidimą.

Prie skrynios papildyk savo gyvybių ir magiškos galios atsargas ir užkopk į teritoriją, esančią prie plukdytojų.

Kova su bosu: Hydra, dvi išperos Hydros.

Jei dar atsimeni paskutinę kovą su jaunesniuoju bosu, tai ši kova bus tokia pati.

Taktika, kurią teks naudoti kovoje su bosu: Turėsi atakuoti abi išperas tuo pačiu metu. Prie kiekvienos išperos yra keletas dėžių. Kai viena iš jų pargrius ant žemės, pasinaudok galimybe užšokti ant dėžių ir su šalimais esančiu inkaru prispausti savo priešininką. Tai reikės atlikti su kiekviena išpera.

Priešininkų kvailumas:

Jei tavo personažas stovės šalia dėžių esančiame kampe, jis nenukentės nuo priešininkų atakų. Palaukęs, kol priešininkai atakuos, panaudok kontratakai dviejų smūgių ataką ir grįžk atgal į kampą. Tokiu būdu įveiksi abi išperas ir pribaigsi jas numesdamas ant jų inkarus.

Pagrindinis bosas: Hydra.

Norėdamas pradėti epinę kovą, užlipk virvėmis aukštyn.

Boso taktika:

Šis bosas prieš tave naudos dvi atakas, iš kurių tik viena veiksminga — kandimas, kita — riaumojimas.

Boso kvailumas:

Nors kova atrodo sunki, tačiau ji yra net lengvesnė už kovą su išpera Hydra, nes Kratos užlipęs virvėmis stovės saugioje vietoje, kurioje priešininkas jo nesužeis.

Žudymo strategija:

Neik prie lentų, esančių kairėje ir dešinėje pusėse. Stovėk toje pačioje vietoje, kurioje liksi saugus. Privíliok Hydrą prie faneros ir palauk, kol ji ją griebs. Norėdamas privilioti ją, stovėk priešais ją. Kai priešininko galva pajudės atgal, grįžk į saugią vietą. Priešininkui atakavus fanerą, staigiai atlik dvigubą arba trigubą ataką. Atlikinėk šį manevrą, kol priešininkui liks pusė turimų gyvybių.

Kruvinas žiaurumas:

Kai priešininkas taps leisgyvis, priėjęs prie jo ir būdamas tiesiai priešais jo galvą paleisk ašmenis ir trauk. Šį manevrą teks atlikti kelis kartus, kol Hydra taps laisva. Galiausiai Kratos ištrauks priešininko akį ir užmaus priešininko galvą ant baslio. Pamatysi daugiau kraujo negu *Devil May Cry 3* žaidime.

Kovai pasibaigus, įeik į Hydros burną, kurioje po trumpos scenos rasi raktą. Po to, išėjęs iš burnos lauk, užlipk ant dėžių. Viršuje atidaryk kairėje pusėje esančią dėžę, nes rasi Gorgonės akį. Virve nučiuožk atgal į kitą laivą.

Išsaugok žaidimą.

Šioje teritorijoje ignoruok priešininkus ir nueik į kapitono kajutę. Atidaryk duris ir įženk į vidų, šitokiu būdu užbaigsi lygį.

### ATĖNŲ VARTAI

Pažiūrėk šiurpą sukeliančią sceną ir išėjęs iš miegamojo išsaugok žaidimą.

Saldainių parduotuvė:

Pirmoje žaidimo dalyje čia galėsi apsilankyti. kiek tik trokšta tavo širdis. Jei tau reikia kraujo, užšokęs ant lovos paspausk apvalų mygtuką ir toliau spaudinėk tau rodomus mygtukus, kad gautum maksimalų pasitenkinimą.

**SRITIS: ATĖNŲ PRIEPLAUKA**
Išlipęs iš laivo susidursi su stipresniais demonais — kariais. Naudok paprastą priešininkų atakų blokavimą ir kontratakuok. Kai visi priešininkai žus, pratęsk savo kelionę.

Prieš įlipdamas į liftą, peršok dešinėje pusėje esantį didžiulį plyšį. Plauk priešais atbrailą ir dvigubo šuolio pagalba atsidursi prie durų. Nužudyk priešininkus ir koridoriumi eik iki skrynios, kurioje rasi fenikso plunksną.

Užšok ant dėžių, vedančių atgal, doko link, ir liftu užkilęs į viršų susidursi su nauju priešininku.

Naujas priešininkas: Minotauras.

Šioje teritorijoje susidursi su trimis arba keturiais minotaurais. Naudodamas paprastus blokus kontratakuok, kad nužudytum juos. Kai virš puolamo minotauro atsiras apvalus mygtukas, paspausk jį, kad nužudytum priešininką. Šis apvalaus mygtuko paspaudimas atliks aukščiausio lygio mirtiną ataką. Atlikęs šį manevrą su kiekvienu priešininku eik prie kito lifto ir kilk į viršų.

**SRITIS: IŠORINĖ ATĖNŲ PUSĖ**
Išlipk iš lifto ir susipažink su nauju priešininku.

Priešininkas: draugai, rankose turintys vėzdus.

Išsisukinėdamas nuo priešininko atakų naudok daug gyvybių atimančias atakas, kad nužudytum priešininką. Norėdamas nužudyti priešininką aukščiausiu lygiu, paspausk apvalų mygtuką, kai jį pastebėsi virš priešininko galvos, ir suspaudyk seriją kitų mygtukų, kurių dėka pribaigsi priešininką su vėzdu rankose.

Norėdamas prasibrauti pro raudoną užtvarą, nužudyk visus priešininkus. Prie atidarytų durų kampe rasi paslėptą skrynią.

Atidaręs duris koridoriaus pabaigoje, rasi kambarį, kuriame bus keletas skrynių. Metalines skrynias laiko medinės, kurias tau reikės sunaikinti. Dėžė, esanti kairėje, atidarys naują koridorių. Užšok ant viršaus ir prasibrauk prie durų.

Šiame kambaryje surasi skrynią, kurioje bus Gorgonės akis.

Įėjęs į koridorių užkilk iki energijos stoties. Pažiūrėjęs trumpą sceną pradėsi naują kovą.

Naujas priešininkas: Gorgonė (medūza).

Medūza nėra stiprus priešininkas. Norėdamas apsisaugoti nuo priešininko akmens žvilgsnio, pasikartojančiai vartykis. Nuo priešininko uodegos smūgių apsiginsi paprastais blokais. Priartėjęs prie medūzos, pagriebk ją ir judėk nurodytomis kryptimis ekrane, kad atliktum aukščiausio lygio ataką, kuri priešininką pribaigs.

Įgyta nauja magiška galia: medūzos žvilgsnis.

Įgijęs naujos magiškos galios, visus minotaurus nužudyk naudodamas būtent šią galią. Skrynias naudok pasipildyti magiška galia. Nužudęs visus priešininkus, kopėčiomis užlipk aukštyn.

Lipdamas pastebėsi kabantį lavoną. Jei sugebėsi, šok jo link ir atsidursi teritorijoje, kurioje rasi dvi paslėptas skrynias. Skryniose rasi tau reikiamo kraujo.

Išsaugok žaidimą.

Panaudok svirtį, kad valdytum didįjį lanką ir strėlę. Tokiu būdu atidarysi medines duris. Koridoriumi eik iki durų, esančių kairėje pusėje. Nusileidęs kopėčiomis žemyn nužudyk visus aplink esančius priešininkus. Atidaręs skrynią, rasi Gorgonės akį. Nieko daugiau čia nerasi, todėl apsisukęs grįžk prie kopėčių.

Kitos kopėčios dešinėje pusėje veda į lauką. Norėdamas išvengti nereikalingos kovos su priešininkais, šokinėk nuo sienos iki sienos. Užšokęs ant paskutinės sienos, atsargiai nušok ant atbrailos.

Stovėdamas tarp kolonos ir didžiulės statulos, spaudyk R2 mygtuką, kad išvystum slaptą sceną. Nušokęs žemyn, užkilk kopėčiomis, esančiomis kitoje pusėje. Nužudyk visus savo kelyje sutiktus priešininkus. Sunaikink visas silpnesnes kolonas, kad užšokęs ant jų galėtum pasiekti stogą.

Nužudęs visus priešininkus, pasinaudok lanku ir strėle. Užšokęs ant virvės, nužudyk visus priešininkus, kurie trukdys tau patekti į kitą pusę. Kopėčiomis nusileidęs žemyn, atidaryk duris, ant kurių bus nupieštas šalmas.

Pasinaudok lanku ir strėle, kad atidarytum medines duris. Nužudyk minotaurus ir kopėčiomis nusileisk žemyn. Jei kopėčiomis pakilsi aukštyn, rasi skrynią, kurioje bus ekstraktas.

Išėjęs į kitą teritoriją tilto viduryje išvysi sceną.

**KELIAS Į ATĖNUS**
Sritis: įėjimas į Atėnus.

Užkilęs laiptais, eik iki tilto centro, išvysi sceną. Pro didžiules užuolaidas pateksi į kitą teritoriją, kurioje išvysi kitą sceną.

Išsaugok žaidimą.

Yra du keliai, todėl pasirink vedantį į kairę pusę. Nusileidęs laiptais, susidursi su sprogimu, kuris užtvers tau kelią. Pro vartus pateksi į kovos lauką.

Priešininkas: Minotauras, turintis medinį plaktuką ir kardą.

Medinio plaktuko išvengsi judėdamas į kairę ir dešinę puses, o šuolis į viršų tavęs neapgins, priešininko ataka sužeis.

Žingsnis su mygtuku:

Panaudok medūzos magiją sustingdyti priešininką, kai jis atsistos ant kovos lauke esančio mygtuko, kuris atidaro vartus, už kurių yra paslėpta skrynia. Jei tau pavyks privilioti priešininką ant mygtuko, būtinai jį sustingdyk vienoje vietoje, kad staigiais judesiais pasiektum skrynią. Skrynios viduje rasi magijos energijos papildymą.

Sritis: Atėnų kaimo kelias.

Keliaudamas kaimo keliu tu gali sunaikinti kiekvieno namo duris, nes viduje rasi skrynią. Iš viso yra dvi fenikso plunksnos ir dvi Gorgonės akys. Šioje srityje nužudyk visus priešininkus. Kelyje priėjęs užtvarą, sunaikink ją. Užtvaros gale pastebėsi virvę, kuri padės tau patekti į kitą pusę. Dvigubu šuoliu pasiekęs virvę galėsi lengvai atsidurti kitoje srities pusėje.

Toliau eik į Atėnų miesto aikštę.

**ATĖNŲ MIESTO AIKŠTĖ**
Toliau eik tiesiai keliu, kol susitiksi naują priešininką.

Naujas priešininkas: Ciklopas.

Kovodamas su šiuo priešininku naudok paprastus priešininko atakų apėjimus ir kontratakuok atakomis, kurios pridaro daugiausiai žalos. Kai virš Ciklopo galvos atsiras apvalus mygtukas, paspausk šį mygtuką, kad ginklu ištrauktum jam akį. Šią ataką turėsi pakartoti keturis kartus, kad galiausiai jis numirtų.

Nužudęs visus priešininkus, toliau keliauk naujai atidarytomis durimis ir koridoriais.

Pirmame kambaryje rasi paslėptą skrynią. Ji bus paslėpta už graikiškai nudažytų sienų. Sunaikinęs graikiškas sienas, surasi skrynią, kurioje bus fenikso plunksna.

Toliau sek paskui moterį, kuri pakils laiptais aukštyn. Prieš peršokdamas plyšį, išlaužk medines duris, nes kambaryje rasi keletą skrynių. Toliau sek moterį.

Peršokęs plyšį ir užkilęs laiptais, išvysi sceną.

Išsaugok žaidimą, kairėje pusėje, skrynioje, rasi dar vieną fenikso plunksną.

Nušokęs iki vietos, kurioje moteris suklupo, rasi raktą. Grįždamas atgal susidursi su priešininkais. Ekrane matysi nurodomą kryptį, kuria eidamas grįši į žaidimo išsaugojimo punktą laiptų viršuje.

Dešinėje pusėje pastebėsi mažą tiltuką, ant kurio užšokęs rasi raktą. Atidaręs šalia esantį liuką, nušok žemyn.

Išsaugok žaidimą.

Koridoriaus pabaigoje atidaryk didelius vartus.

**ATĖNŲ NAMŲ STOGAI**
Priėjęs prie žalio krūmyno, esančio ant sienos, užlipk siena aukštyn.

Už durų tavęs laukia naujas priešininkas.

Naujas priešininkas: šešėlio dvasia.

Šioje kovoje pasirodys tavo kūrybiškumas kovos metu, nes reikės blokuoti įvairias priešininko atakas ir kontratakuoti. Geriausias būdas sustabdyti priešininką — pagriebti jį. Priešininko silpnoji vieta yra jo gynyba, todėl galėsi jį dažnai pagriebti. Kai virš priešininko galvos atsiras apvalus mygtukas, paspausk jį, kad atliktum aukščiausio lygio ataką.

Šioje srityje turėsi nužudyti visus priešininkus, nes kitaip negalėsi keliauti toliau.

Pirmiausia nužudyk priešininkus apačioje, po to ant laiptų, tik tada visus likusius viršuje.

Nužudęs visus priešininkus toliau eik pro duris į teritoriją, kurioje susidursi su lankininkais. Pašokęs nukopk į kitą pusę ir keliauk toliau.

Ant atbrailos pastebėsi skrynią, kurioje rasi kraujo. Užšokęs ant pirmos kolonos šliaužk ir nušok ant atbrailos. Jei norėsi, šalia skrynios rasi duris, už kurių tavęs laukia keli priešininkai ir lankininkai, į šį kambarį nebūtina eiti.

Pastate galėsi išsaugoti žaidimą. Nelipk aukštyn šalia esančiomis kopėčiomis, nes yra paprastesnis būdas.

**SRITIS: DZEUSO NAMAI**

Išsaugojęs žaidimą išeik iš kambario ir eik prie mažo tiltelio. Ant stogo pastebėsi lankininkus. Eidamas tiltu pasisuk į kairę pusę, išvysi keistą naują lanką ir strėles. Netoli matysis atidarytos durys, šalia — dar vienerios, užantspauduotos durys.

Naują keistą lanką su strėlėmis nustumk pro atidarytas duris į mažą kambarėlį su didelėmis medinėmis durimis.

Kairėje pusėje pastebėsi duris, tačiau jos neatsidaro, todėl eik pro dešinėje pusėje esančias duris. Atidaręs kairėje pusėje esančias duris susidursi su priešininkais. Nužudyk priešininkus, bet svirties dar neliesk.

Dzeuso dėlionė:

Naujas keistas lankas ir strėlės turi būti atsuktos į medines duris. Norėdamas daiktą pasukti, pasinaudok apvaliu įrenginiu, kuris yra priešais kairėje pusėje esančias duris, ant įrenginio yra nupieštas šalmas.

Pastatęs naują keistą daiktą ant šalmo paveikslo, paslink svirtį, kad daiktas pasisuktų stačiu kampu.

Pasiėmęs lanką ir strėles, paslink svirtį dar kartą, kad ji atsistotų į prieš tai buvusią poziciją.

Padėjęs lanką ir strėles atgal į jų vietą, svirtimi pasuk visą daiktą dar kartą stačiu kampu. Jei viską atlikai teisingai, dabar lankas ir strėlės turėtų būti tiesiai priešais medines duris.

Priartėjęs prie durų, paleisk strėlę į duris. Toliau susitiksi su Dzeusu.

Įgyta nauja magiška galia: Dzeuso įtūžis.

Išėjęs lauk nužudyk lankininkus panaudodamas naujai įgytą magišką galią. Pro duris pateksi į patalpą, kurios sienoje pastebėsi plyšį, pro kurį pateksi į kambarį, kuriame rasi skrynią. Skrynioje rasi fenikso plunksną ir Gorgonės akį.

Grįžk atgal į kambarį, kuriame išsaugojai žaidimą.

Išsaugok žaidimą.

Dabar jau gali kopėčiomis užlipti į viršų. Ant kiekvieno pastato stogo susidursi su priešininkais. Pasinaudok Dzeuso įtūžiu, kad lengvai pasiektum skrynias.

Toliau eik namų stogais, kol prieisi tiltą. Tiltą pakels žmogus, kai tu jį paskatinsi šūviu į užpakalį.

Praėjęs pro tiltą pateksi į kambarį, kuriame rasi fenikso plunksną ir Gorgonės akį. Eidamas koridoriumi nužudyk priešininkus ir pasuk lifto link.

Įlipęs į liftą, nusileisk žemyn.

**KELIAS PAS ORAKULĄ**

Užlipęs laiptais, išvysi sceną. Pažiūrėjęs sceną, strypu pereik į kitą pusę.

Prieš lipdamas laiptais išgelbėti orakulo, pasuk į miesto aikštę, nes ten rasi tris skrynias, kurias pasieksi atsidūręs ant tilto.

Jei skrynias jau matai, priėjęs prie jų rasi keletą nemokamų malonumų.

Išsaugok žaidimą.

Lipdamas laiptais aukštyn, nužudyk visus sutiktus priešininkus. Vienoje iš kalno sienų rasi skrynią.

Eik orakulo sodelio link, kol išvysi sceną. Scenai pasibaigus, nužudyk visus priešininkus, nes kitaip neišvysi kitos scenos.

Trumpai scenai pasibaigus, lipk laiptais aukštyn ir pasiimk Gorgonės akį bei fenikso plunksną, kuriuos rasi skryniose, esančiose šventyklos šonuose.

Išsaugok žaidimą.

Šventykloje, laiptų viršuje, įeik į didžiulį kambarį. Prieš atidarydamas duris, esančias kairėje pusėje, pasiimk statulėles, kurias pamatysi kambario priekyje. Statulėles panaudok plyšiams uždengti, nes kitaip nuolat pasirodys vis nauji sparnuoti demonai. Atidaręs duris, pereik į kitą kambario pusę.

Kitoje pusėje pastebėsi didžiulį stiklo gabalą, kurį sudaužęs galėsi pasiekti skrynią, kurioje rasi Gorgonės akį.

Išsaugok žaidimą.

Eidamas koridoriumi, žudyk priešininkus, išėjęs į lauką turėtum išvysti sceną.

Orakulo dėlionė:

Štai būdas, kaip galima išspręsti dėlionę — paimk statulą, esančią prie įėjimo, ir nutempk ją į liftą. Liftas juda aukštyn žemyn kas dešimt arba dvidešimt sekundžių. Palauk, kol liftas pakils į viršų, ir paimk dar vieną statulą. Kai liftas nusileis, antrąją statulą uždėk ant pirmosios ir nušok žemyn. Dviejų dalių statulą nutempk prie fontano.

Užlipęs ant namo stogelio, nušok ant vynmedžių. Šioje vietoje turėsi 66 sekundes, kad išgelbėtum orakulą. Sėkmės!
Toliau viskas labai paprasta: sudėk statulas vieną ant kitos ir pažiūrėjęs sceną apžiūrėk aplink esančių skrynių turinius. Išeik iš srities.

**ATĖNŲ VAMZDYNAI**

Koridoriumi išeik į lauką.
Išsaugok žaidimą.
Yra galimi du keliai: kardo kelias ir kelias, einantis per kalnus. Kalno viršuje nerasi nieko naudingo, tik fenikso plunksną.
Pasirink kelią, einantį ne per kalnus. Laiptais nusileisk į vamzdynus.
Kelyje susidursi su lankininkais, demonais, minotaurais ir ciklopais. Kovose su šiais priešininkais turėsi panaudoti geriausią savo gynybą ir daugiausiai žalos pridarančius veiksmus.
Priėjęs kitoje pusėje esančias kopėčias, atsidursi spiralės formos laiptinėje. Laiptais pakilęs aukštyn nuleisk svirtį. Tokiu būdu užbaigsi kelionę Atėnuose.

Sritis: kelias į Atėnus
Šią vietovę turėtum atsiminti, todėl jau žinai, kad reikia eiti į dešinę pusę. Pro duris pateksi į prarastų sielų dykumą. Neužmiršk išsaugoti žaidimo.
Eik dykuma tiesiai, kol išvysi sceną.

**PRARASTŲ SIELŲ DYKUMA**

Tikslas: nužudyti visas tris sirenas.
Įžengęs į dykumą, atsidursi jos vakarinėje dalyje. Pirmoji sirena yra dykumos rytuose, prie šventyklos. Pasinaudok Dzeuso įtūžiu ir sustabdyk ją. Kai virš sirenos galvos atsiras apvalus mygtukas, paspausk mygtuką, kad atliktum aukščiausio lygio ataką.

Naujas priešininkas: Sirena
Riskis į šonus, jei priešininkas bandys panaudoti strėles. Atakuok naudodamas Dzeuso įtūžį.
Kitas dvi sirenas rasi pietuose ir šiaurėje. Sirenos dainuoja ir jų balsas garsėja artėjant prie jų. Tačiau būk atsargus, nes šios dvi sirenos turi asmens sargybinius — minotaurus. Nužudęs visas tris sirenas, galėsi tęsti kelionę.
Eik prie atidarytos šventyklos.
Išsaugok žaidimą.
Nusileidęs laiptais, pastebėsi mažą dėlionę.

Vežėjo diržo dėlionė:
Atidaręs duris, pažymėtas Spartos ženklu, pastebėsi skrynią ir didžiulę užtvarą. Šią užtvarą turėsi transportuoti iki sienos, esančios kairėje pusėje. Saugokis kareivių.
Užšokęs ant viršaus, atidaryk duris ir keliauk toliau. Panaudok didžiulį ragą, kad praskirtum smėlį į šonus. Eik tiesiai, kol išvysi sceną.
Nužudyk visas sirenas, išvysi dar vieną sceną. Į Pandoros šventyklą pateksi, jei panaudosi ragą.

**PANDOROS ŠVENTYKLA**

Pereik per tiltą, bet prie žmogaus, deginančio daiktus, nenušoksi, todėl eik aplink, iki žemesnės šventyklos srities. Laiptais pakilsi į viršų ir išvysi sceną.
Po scenos susidursi su nauju priešininku.

Naujas priešininkas: Galingesnis ciklopas.
Tai priešininkų, turinčių vėzdus, ir ciklopų mišinys. Strategija lieka tokia pati — gynyba ir atakavimas. Kai virš priešininko galvos atsiras apvalus mygtukas, pakėlęs priešininką į orą paspausk mygtuką, ir tokiu būdu atliksi aukščiausio lygio ataką. Iš viso susidursi su keturiais priešininkais.
Po masinių žudynių laiptais užkilk į viršų. Viršuje atidaryt skrynią. Skrynioje rasi daug gėrybių: ekstraktą, fenikso plunksną ir Gorgonės akį.
Pasuk kryžminę užtvarą, kad durys atsidarytų. Pro jas pateksi į didžiulį kambarį. Pirmiausia nužudyk visus priešininkus, esančius kambaryje, perskaityk knygos viršelį ir tik tada atidaryk duris. Toliau eik pro Pandoros žiedus.

**PANDOROS ŽIEDAI**

Leiskis žemyn, kol pastebėsi duris, ant kurių bus nupiešta kaukolė. Pro duris dabar negali eiti toliau. Priešais šias duris pastebėsi atvirą koridorių.
Šiuo koridoriumi eik, kol prieisi kitą sritį. Šią sritį galima pavadinti saugos kambariu.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: saugos kambarys.
Priešais vietą, kurioje išsaugojai žaidimą, pamatysi svirtį, kurią reikės nuleisti. Kambario išorėje pasirodys kryžminė užtvara. Priėjęs prie atsiradusios kryžminės užtvaros, suk ją, kol pasirodys raudonas energijos kambarys. Įėjęs į kambarį, išvysi sceną.
Įgytas naujas ginklas: Artemidės ašmenys.
Pažiūrėjęs sceną eik tiesiai prie Atlanto.
Išsaugok žaidimą.

Tikslas: gauti Dzeuso skydą.
Nužudyk visus priešininkus, tačiau nelipk laiptais aukštyn. Nueik prie durų ir nužudyk kitus priešininkus. Priešais duris pastebėsi krūvą medienos. Nutempk šią krūvą medienos prie durų, esančių kitoje kambario pusėje. Nuspyręs krūvą prie durų, toliau eik prie laiptų.
Užlipęs laiptais, eik pasiimti šarvų. Vienu aukštu žemiau rasi tą vietą.

Tikslas: įgyti Hado šarvus.
Išėjęs lauk, pasuk laiptų link. Užlipęs laiptais aukštyn, nužudyk visus priešininkus ir nuleisk svirtį žemyn.
Šalia svirties rasi Gorgonės akį.
Pagriebęs virvę, nusileisk ja žemyn. Įdubos apačioje susikovęs su priešininkais pakilk laiptais ir pasiimk Hado šarvus.
Pasiėmęs šarvus, nužudyk visus aplink atsiradusius priešininkus. Nužudęs visus priešininkus, grįžk atgal ir šarvus padėk į specialią vietą, kad atsidarytų durys.
Koridoriuje nieko nesusitiksi, todėl keliauk tiesiai.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: grandininių pjūklų gamykla.
Ignoruok aplinką ir eik tiesiai prie gamyklos. Nužudęs priešininkus ir sunaikinęs užtvaras eik į konvejerio zoną.
Būk atsargus su smaigalių spąstais. Perėjęs į kitą pusę, kopėčiomis užkilk į kalno viršų. Pakeliui nužudyk visus sutiktus priešininkus. Užlipęs iki viršutinės atbrailos, nušok žemyn.
Patrauk svirtį, kurią pastebėsi prie durų, bet kol kas nenusileisk žemyn. Kambaryje susikausi su priešininkais.

Tikslas: gauti Atlanto rankenėlę.
Nužudyk visas sirenas ir kareivius, kad pasiimtum Atlanto rankenėlę. Pasiėmęs rankenėlę, grįžk į gamyklą.
Norėdamas atidaryti vartus, visas svirtis nuspausk į gamyklos pusę. Paspausk abi svirtis kaip tik įmanoma greičiau, kol anksčiau paspausta svirtis dar negrįžo į pradinę padėtį. Kai durys atsidarys, bėk prie įėjimo ir pereik į kitą pusę.
Atidarydamas duris pasiruošk susidurti su gausybe priešininkų. Nužudęs visus priešininkus, panaudok Atlanto rankenėlę šalia statulos esančioje rankenoje.
Dešinėje pusėje esančiais laiptais pakilk į viršų. Pakeliui žudyk visus pasitaikančius priešininkus. Kai nulenksi svirtį, kamuolys pradės suktis.
Šalia rasi skrynią, kurioje bus Gorgonės akis ir fenikso plunksna.
Išėjęs į lauką, eik prie didžiulio auksinio karsto. Atidaręs karstą, išok prie lavono. Rasi architekto sūnaus galvos tipo raktą. Nusileisk žemyn pro atsiradusią skylę ir eik koridoriumi, kol pamatysi sceną. Po scenos eik toliau ir atidaryk duris. Tu būsi grįžęs atgal į saugos kambarį.
Išėjęs į lauką eik pro Pandoros žiedus. Nužudyk priešininkus, kurie trukdys tau pasiekti duris. Pasinaudok nauju raktu ir atrakink jas.

Sritis: nenugalimos jėgos žiedas.
Dar neik į kambario vidų. Leisk nenugalimai jėgai ateiti pas tavo personažą.
Viršuje rasi laiptus. Po scenos pažiūrėjimo palauk, kol nenugalima jėga praeis. Užšokęs ant galios, kartu su ja pakilsi iki kopėčių. Užšok ant kopėčių, išvysi trumpą sceną. Kopėčiomis užlipk iki viršaus.
Išsaugok žaidimą.

**POSEIDONO IŠŠŪKIS**

Užlipęs laiptais, išeik lauk, susitiksi naują priešininką.

Naujas priešininkas: Cerberis.
Nužudyk trigalvį priešininką, kad galėtum pasiekti raudonas duris.

Toliau eik kalnu ir nužudyk visus sutiktus priešininkus: galingesnius ciklopus, lankininkus ir kitus priešininkus. Nužudęs visus priešininkus, pasieksi duris, esančias kitoje patalpos pusėje.
Įėjęs į kambarį nulenk svirtį. Kambariui besisukant pasirodys kraujo skrynios. Nebandyk atidaryti skrynių, palauk, kol kambarys pasisuks 180 laipsnių kampu ir atsiras naujos durys.
Išėjęs į lauką susidursi su nauju priešininku.

Naujas priešininkas: galingesnis kareivis.
Tai aukštesni už paprastus kareivius priešininkai. Didžiausias skirtumas — jie turi kardus. Naudodamas blokavimą ir atakavimą galėsi nužudyti naują priešininką. Kai virš priešininko galvos atsiras apvalus mygtukas, paspausk šį mygtuką, kad atliktum aukščiausio lygio ataką.
Priėjęs prie krašto šok į kalno pusę. Nušokavęs iki viršaus, pasuk į dešinę pusę. Pastebėsi skrynią, kurioje rasi mūzos raktą.
Tik nešok žemyn. Nuslink iki kitos kalno pusės ir tada nušok žemyn. Nužudęs minotaurus, tęsk toliau.
Išsaugok žaidimą.

Pasiaukojimo dievams dėlionė:
Kryžminei užtvarai trūksta rankenos. Ją rasi kambaryje, kuris yra kitame patalpos gale. Pasiėmęs rankeną, grįžk atgal prie kryžminės užtvaros ir panaudok ją.
Pažiūrėjęs trumpą sceną, narvą nuleisk žemyn. Prieš užkeliant narvą ant šlaito, nužudyk visus priešininkus. Nužudęs visus priešininkus, narvą nustumk ant mygtuko, esančio kitame kambaryje. Nulenkęs svirtį, sudeginsi auką, esančią narve, ir tuomet atsidarys naujas kelias.

Sritis: trišakis kambarys.
Eik keliu priešais trišakį kambarį. Pasiėmęs trišakį, galėsi kvėpuoti vandenyje.
Pakeliui bus skrynia, kurioje rasi fenikso plunksną.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: povandeninė dėlionė.
Dešinėje pusėje įšok į vandenį. Vandenyje įplauk į didžiulę skylę. Perplauk į kitą pusę ir iššok iš vandens.
Nužudęs priešininkus, atidaryk duris ir nuleisk svirtį. Nuleidęs svirtį, parplauk atgal, į trišakį kambarį. Išlipęs iš vandens nužudyk pasirodžiusius priešininkus.
Toliau eik apvaliu taku. Nusileidęs žemyn eik prie vandens ir perplauk į kitą pusę.

Šalutinis tikslas: pabučiuoti Poseidono dukrą.
Šioje srityje susitiksi Poseidono dukrą, vardu Nyad. Ją pabučiuosi paspaudęs apskritimą. Kiekvieną kartą pabučiavęs Poseidono dukrą gausi gėrybių. Iš viso yra keturios dukros. Trys dukros pasislėpusios už sienų vandenyje.
Paniręs po dukra, plauk į kitą koridoriaus pusę. Jei nespėsi, žūsi. Naudok R1 mygtuką, kad plauktum greičiau.

Kitoje pusėje išlipęs iš vandens susidursi su priešininkais, kuriuos turėsi nužudyti. Nužudęs priešininkus, gali nuleisti svirtį. Grįždamas atgal ir vėl naudok R1 mygtuką. Prieš eidamas pro duris į Poseidono kambarį, nuplauk koridoriumi toliau. Susidursi su galingesniais kareiviais. Nužudęs visus priešininkus sudaužyk puodus. Už puodų rasi skrynią, kurioje bus mūzos raktas. Grįžęs prie Poseidono durų, plauk toliau.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: užtvindytas koridorius.
Jei nori atrasti skrynias, ieškok jų už sudaužomų sienų.
Po Poseidono statula atrasi mažą dėlionę. Užtvarų išvengsi plaukdamas labai greitai. Koridoriuje bus dvi saugios vietos. Sustodamas trumpam šiose vietose, naudok R1 mygtuką, kad greitai perplauktum koridorių. Koridoriaus pabaigoje palįsk po narvu. Prireiks daug bandymų, kad atliktum viską teisingai.
Jei viską pavyks atlikti teisingai, koridoriaus pabaigoje išlipk iš vandens į sausumą. Pirmiausia nužudyk minotaurus.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: amfiteatro kambario dėlionė.
Kai nuleisi svirtį, pakils platformos. Greitai nerk į vandenį ir panerk po apatine platforma. Pamatysi kambarį, kuriame išeisi lauk iš šios srities. Toliau išplauksi atgal į Pandoros žiedus.
Išsaugok žaidimą.

Tikslas: panaudoti mūzų raktus
Jei turi abu raktus, grįžk atgal, prie kryžminės užtvaros, esančios prie Pandoros žiedų. Suk užtvarą, kol pastebėsi duris. Įėjęs pro duris, panaudok abu raktus, pateksi į Dievų šventyklą. Turėtum viską surasti be tikslesnių aprašymų.
Grįžęs į nenugalimos jėgos kambarį, pakeliui nužudyk sutiktus priešininkus. Įšokęs į didžiulį baseiną surask skylę, plauk iki kitos pusės. Išlipęs į kitą teritoriją, eik koridoriumi.

Sritis: minotauro kambarys.
Iš pradžių ignoruok svirtį. Priėjęs prie laiptų, praplatink skylę sienoje.
Išsaugok žaidimą.

**HADO IŠŠŪKIS**

Sritis: Hado iššūkio kambarys.
Norėdamas pradėti kovą, užlipk kopėčiomis kairėje pusėje ir prieik prie durų. Atidaręs duris priimsi Hado iššūkį.

Naujas priešininkas: minotauro demonas.
Kaip ir su kitais stipresniais priešininkais, naudok puikiausią gynybą ir atakavimą. Kai virš minotauro demono galvos atsiras apvalus mygtukas, paspausk mygtuką, kad atliktum aukščiausio lygio ataką.
Norėdamas atidaryti duris, turi atsistoti ant juodo apskritimo, esančio ant grindų.

Priešininką turėsi nužudyti greičiau, negu keturi žiedai pradės šviesti. Taip pat turėsi viską atlikti ir su antru juodu apskritimu, kad visiškai atidarytum duris.
Gali būti, kad prireiks daug bandymų. Įėjęs pro duris grįžk atgal ir pasiimk ekstraktą, fenikso plunksną, kuriuos rasi skryniose.
Kitoje pusėje atidaręs duris įeik į vidų.

Sritis: Hado labirintai.
Labirintuose turi nužudyti visus priešininkus. Nors koridorių yra daug, tačiau juose reikia ieškoti tik priešininkų. Nužudęs visus priešininkus pirmame aukšte, pereik į antrą aukštą.
Ir vėl nužudyk visus priešininkus. Toliau įženk į Hado kambarį, kuriame turėsi užšokti ant kolonos, esančios priešais duris. Nužudęs paskutinius priešininkus, gali žengti pro duris.
Išėjęs lauk, paspausk mygtuką, kuris iškels Hado statulą iš vandens. Įšokęs į vandenį, po statula rasi svirtį. Nuleisdamas svirtį aktyvuosi Hado galvą. Išplaukęs atgal į sausumą, šok prie Hado statulos galvos ir pasuk ją.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: Indiana Džonso kambarys.
Šiame kambaryje rasi keletą Indiana Džonso daiktų. Kitame kambario gale nerasi nieko naudingo, neik ten. Kairėje didžiulio koridoriaus pusėje bus ketverios durys. Trečiosios durys yra išėjimas. Taupydamas laiką ženk tiesiai pro šias duris.
Koridoriaus pabaigoje susitiksi naują priešininką.

Naujas priešininkas: galingiausias minotauras.
Tai stipresnė minotauro rūšis. Norėdamas atlikti aukščiausio lygio ataką, paspausk apvalų mygtuką, kai išvysi šį mygtuką virš priešininko galvos.
Nužudęs visus priešininkus, atidaryk raudonas duris. Dešinėje pusėje užkilk laiptais ir nužudyk sutiktus priešininkus. Grįžęs užkilk laiptais kairėje pusėje. Lipdamas virve nužudyk aplink esančius priešininkus. Perėjęs į kitą pusę, nušok žemyn.
Norėdamas tęsti žaidimą, nužudyk priešininkus. Prireiks sėkmės, nes priešininkų yra daug. Visus išžudęs, užlipk kopėčiomis ir eik koridoriumi. Nuėjęs iki koridoriaus pabaigos, išsaugok žaidimą.

Sritis: Viršutinis kambarys.
Šokdamas per dėžes saugokis aštrių ašmenų. Pakilęs į viršutinį kambarį lipk kopėčiomis. Radęs virvę, nusileisk ja žemyn.
Priėjęs prie minotauro durų, paspausk R2 mygtuką, kad pasisuktų durų rankena. Laiptais nusileisk žemyn ir grįžk atgal, į minotauro kambarį.
Išsaugok žaidimą, nes išėjęs iš šios teritorijos negalėsi grįžti atgal.
Atsidūręs kambario viduryje, susidursi su antruoju žaidimo bosu.

Kova su bosu: galingiausias minotauras.
Bosas naudoja keturias atakas:

Stiprus smūgis — paprasti smūgiai iš kairės ir dešinės pusės, kurie gali tave parblokšti ant žemės.

Portatyvinio megafono smūgis — priešininkas padeda rankas ant žemės ir trenkia su galva į žemę. Atsitraukdamas atgal išvengsi priešininko atakos.

Pagriebimas — tai paprasčiausias pagriebimas.

Kvėpavimas ugnimi — tai priešininko ataka, kurią jis atlieka, kai tu atakuoji jo šarvus. Dvigubas šuolis išgelbės tave nuo parbloškimo.

Žudymo strategija:

Naudodamas išsisukinėjimus ir kontratakas, pažeisi priešininko šarvus.

Pažeidęs priešininko šarvus penkiose vietose, galėsi atlikti aukščiausio lygio ataką.

Kruvinas žiaurumas:

Ekrane atsiras rodyklės. Teisingai vairalazde nukreipęs savo personažą sustingdysi priešininką.

Užbėgęs laiptais į viršų, iššauk didžiulę strėlę. Tai turėsi atlikti du kartus, atversi bosą į tikrąjį jo kūną. Jei bosas bandys užpulti tave, nušok žemyn.

Antra kovos dalis

Šis bosas turi naują ataką, todėl būk atsargus. Naudodamas tą pačią taktiką kovok ir toliau taip pat gerai, kaip anksčiau. Kovos pabaigoje iššauk į priešininką strėlę.

Kovai pasibaigus, išeik iš kambario ir užlipk laiptais.

Išsaugok žaidimą.

Įėjęs į kambarį, atidaryk auksinį karstą. Paėmęs kitą architekto sūnaus galvą išeik iš srities. Minotauro kambaryje rasi paskutinę magiškos galios dalį.

Įgyta nauja magiška galia:

Hado armija.

Norėdamas keliauti toliau, nužudyk visus priešininkus. Išėjęs iš koridoriaus nerk į vandenį. Atplaukęs atgal iki nenugalimos jėgos kambario, panaudok po vandeniu esančią kaukolę drenažui.

Pandoros žiedų dėlionė:

Sukinėk abi kryžmines užtvaras, kol jos taps lygiagrečios saugos kambariui. Kai kambariai taps lygiagretūs, grįžk atgal, į saugos kambarį, ir sulygink statulą su kambariais, tai apšvies krištolinę akį.

Scenai pasibaigus, grįžk į kambario centrą ir nuleisk svirtį. Užkilęs į viršų išeik iš kambario ir susikauk su nauju priešininku.

Priešininkas: Pandoros asmens sargybiniai.

Šiuos priešininkus nėra sunku nužudyti.

Nužudęs priešininkus, eik tolyn, kol išvysi sceną.

Išsaugok žaidimą.

Dešinėje pusėje yra netikra siena. Sudaužęs sieną, rasi kraujo.

**PYKČIO UOLA**

Užlipęs į uolą, nužudyk visus pakeliui sutiktus priešininkus. Liftu pakilk į viršų.

Išsaugok žaidimą.

Šalia vietos, kurioje išsaugojai žaidimą, yra du keliai. Pirmasis — kopėčiomis į viršų, antrasis — į dešinę pusę. Pirmiau eik keliu, vedančiu kopėčiomis, nes šis kelias ilgesnis.

Tikslas: rasti Heros vėrinį.

Kopėčiomis užkilk į viršų ir įeik į narvą pro vartus, pažymėtus minotauro galva.

Užlipęs narvais ir uolomis į viršų, pastebėsi didžiulį paminklą. Tai yra vieta, kurioje padėsi vėrinį. Už paminklo pastebėsi kopėčias. Nusileidęs kopėčiomis žemyn eik tolyn uola, kol pastebėsi virvę. Virve nusileisk iki narvo, esančio kitoje uolos pusėje.

Įėjęs į narvą, nužudyk visus priešininkus. Nužudęs priešininkus, nueik į narve esantį kambarį, kuriame pastebėsi didžiulę dėlionę.

Heros vėrinio dėlionė.

Šiame kambaryje bus penki raidžių formų luitai, kuriuos judins kryžminė užtvara. Štai būdas, kaip reikia išspręsti šią dėlionę:

Pirmiausia nuimk mažą bloką, esantį priešais vartus. Tau šio mažo bloko nereikės. Vėliau, paėmęs luitą, kuris yra panašus į pusę skaičiaus penki, nunešk jį iki kryžminės užtvaros ir pasuk luitą, kol jis taps panašus į pusę skaičiaus du. Šį luitą nutempk iki vartų vidurio.

Po to, paėmęs luitą, panašų į raidę „T", nutempk jį iki kryžminės užtvaros ir pasuk detalę taip, kad ji būtų nusukta į priekį. Šį bloką padėk kairėje pirmojo luito pusėje.

Vėliau, paėmęs luitą, panašų į skaičių septyni, nutempk jį iki kryžminės užtvaros ir persuk luitą į priešingą pusę. Šią detalę nutempk į tolimą kairę vartų pusę.

Paskutinių detalių nereikia sukinėti, tik sudėk jas į jų vietas. Sudėjus visas detales, vartai turėtų atsidaryti.

Paėmęs vėrinį grįžk iki žaidimo išsaugojimo punkto.

Išsaugok žaidimą.

Išėjęs iš narvo, kopėčiomis pakilk į viršų. Uolomis užlipk į kitą pusę. Palenkęs svirtį palengvinsi savo kitą tikslą. Nulenkęs svirtį, išvysi sceną. Toliau uolomis kopk iki kitoje pusėje esančio paminklo. Jei nori, gali vėrinį padėti ant paminklo.

Grįžęs atgal iki durų, pažymėtų minotauro galva, pasuk į kairę pusę ir eik iki liuko, kurį krentantį matei scenoje. Virve užlipk iki narvo.

Išsaugok žaidimą.

Tikslas: rasti Afroditės vėrinį.
Įėjęs į narvą nuleisk svirtį. Kai vartai atsidarys, greitai paėmęs luitą nusviesk jį į kitą pusę. Užšokęs ant luito pasieksi atbrailą, ant kurios būsi saugus nuo ant žemės pasirodančių spyglių. Jei tau nepavyks pakilti ant atbrailos, žūsi.
Skrynioje rasi fenikso plunksną. Peršokęs tarpą, pasiimk Afroditės vėrinį ir grįžk atgal į atvirą sritį.

Tikslas: gauti Pandoros skrynią.
Grįžęs atgal iki paminklo, kur palikai Heros vėrinį, kitoje pusėje padėk Afroditės vėrinį. Šalia paminklo esantys kyšuliai pradės virpėti.

Slapta sritis:
Prieš užšokant ant judančių atbrailų už didžiulio paminklo rasi slaptą narvą. Apėjęs paminklą įeik į narvą. Nužudęs lankininkus, baseinu perplauk į kitą pusę. Prie fontano sudaužyk sienas, atrasi daug skrynių su krauju. Sugrįžk atgal iki paminklo.
Peršokęs judančias atbrailas, keliauk į viršų, kol išvysi sceną.
Toliau keliauk žudydamas priešininkus. Virve persikelsi į kitą pusę, užkopsi iki lifto ir liftu pakilsi į viršų.

**ARCHITEKTO KAPAS**
Eik narvu tolyn, kol išvysi naują sritį.
Išsaugok žaidimą.

Tikslas: atidaryti duris, vedančias į architekto kambarį.
Tai ilga, tačiau paprasta kelionė. Viską daryk taip:

Pirmas ėjimas
Peršok į kitą gilaus plyšio pusę ir dešinėje pusėje atidaryk duris, keliauk toliau. Eidamas nužudyk sutiktus priešininkus. Užlipęs į balkoną kopėčiomis, užlipk prie didžiulio krano.
Norėdamas pajudinti kraną, pasuk kryžminę užtvarą. Suk kraną, kol pastebėsi akmens šešėlį virš plyšio. Nuleidęs svirtį paleisi akmenį žemyn ir pramuši skylę. Grįžęs į kraną suk jį, kol jis atsidurs virš kitos skylės, ir nuleisk svirtį. Palikęs kraną, grįžk prie plyšių.

Antrasis ėjimas
Kairėje statinio pusėje yra statula. Statulą uždėk ant svirties, kad atsidarytų antroji kliūtis.

Trečiasis ėjimas
Grįžk atgal į vietovę, kurioje išsaugojai žaidimą, ir užlipk ant mygtuko, kad atidarytum duris.

Įžengęs į kambarį išvysi du lavonus. Priėjęs prie sėdinčio lavono, nurauk jam galvą. Pro atsidariusias duris išeik į lauką.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: kelias į Pandoros kambarį.
Užlipęs laiptais, eik į Pandoros kambarį. Norėdamas tęsti, turi nužudyti visus kambaryje esančius priešininkus. Nužudęs priešininkus, įženk į Pandoros kambarį. Nuleidęs svirtį išvysi daug trumpų scenų.
Scenoms pasibaigus, didžiulę dėžę išnešk į lauką, išvysi dar vieną sceną.

**TAKAS Į PRAGARĄ**
Išsaugok žaidimą.
Eidamas į kitą pusę, nužudyk sutiktus priešininkus. Atbrailas pereik atsargiai. Šioje vietoje turi viską atlikti pats, neįmanoma žodžiais padėti pereiti į šią vietą.
Dauguma skrynių slepia kraują, tačiau keletas skrynių slepia fenikso plunksnas.
Išsaugok žaidimą.

Sritis: apatinis Stiksas.
Norėdamas patekti į kitą pusę, turėsi panaudoti Dzeuso įtūžį. Perėjęs į kitą pusę, nužudyk visus priešininkus ir tęsk žaidimą.
Toliau turėsi užkopti dygliuotomis sienomis į viršų.
Išsaugok žaidimą.
Nužudęs priešininkus galėsi pasiekti paskutinę sritį. Kiekvienas nužudytas priešininkas sukuria papėdę. Nužudęs visus priešininkus, galėsi pasiekti viršų. Kitoje pusėje užlipk virve į viršų. Pagaliau gali išeiti lauk iš pragaro.

**ORAKULO ŠVENTYKLA**
Išsaugok žaidimą.
Dabar esi paskutinėje srityje prieš didžiausią kovą. Grįždamas į orakulo šventyklos sodą, nužudyk visus pakeliui sutiktus priešininkus.
Paskutinį kartą išsaugok žaidimą.
Išėjęs iš orakulo šventyklos sodo, nusileisk laiptais. Išvysi sceną.

Paskutinė kova su bosu: Arėjas.
Leisk mums pirmiems pasakyti, kad Pandoros dėžės atidarymas yra šnipštas. Neįmanoma patikėti, kad tai viskas, ką ji sugeba.
Kad ir kokia tiesa, pasiruošk pirmajai kovai. Iš viso bus trys epinės kovos dalys. Patariame šarvus patobulinti bent jau iki penktojo lygio.

Pirmoji kovos dalis
Pirmoji kovos dalis bus sunki, nes tu negalėsi blokuoti vienos Arėjo atakos. Visos kitos priešininko atakos gali būti blokuojamos.
Arėjas naudoja tris pagrindines atakas: stiprius smūgius, čiupimą ir magiją. Priešininkas nuolat bandys naudoti šias atakas maišydamas, tačiau labai lengva jas visas blokuoti.
Specialios atakos yra dvi:
Degantis plaktukas — sukdamas plaktuką aplink save priešininkas spjaudosi ugnimi. Labai sunku apsiginti nuo šios Arėjo atakos.
Meteoritų ataka — Arėjas pakyla į orą ir pradeda tave atakuoti ugnies kamuoliais.
Žudiko strategija:
Nors priešininko gyvybės pasipildo, jei nuolat jį atakuosi, šis pasipildymas sustos. Kai Arėjas bus stipriai sužeistas, iš jo kūno pradės tekėti mėlynas ir žalias ekstraktai, kurie papildys tavo gyvybių ir magijos atsargas.
Kruvinas žiaurumas:
Kai Arėjas bus arti mirties, virš jo galvos atsiras apvalus mygtukas. Priėjęs prie Arėjo paspausk apvalų mygtuką ir suspaudyk kitus ekrane pasirodžiusius mygtukus, kad pabaigtum pirmąją kovą.

Antroji kovos dalis
Dabar yra tinkamiausias laikas aktyvuoti Dievų įniršį. Jei tavo ašmenys patobulinti iki penktojo lygio ar daugiau, įniršio veikimo metu turėsi nepasibaigiančios magijos.
Būdamas arti savo šeimos, visą laiką gink ją. Jei šeimos narių energija taps labai menka, užkilk į viršų ir paspausk apvalų mygtuką, kad papildytum jų energijos atsargas.
Pasinaudodamas Poseidono įniršiu suteik priešininkui kuo daugiau skausmo. Pulk priešininką, kol išvysi sceną.

Trečioji kovos dalis
Paskutinėje epinės kovos dalyje nebegalėsi pasinaudoti įniršiu arba magija. Kaip ir pirmoje kovos dalyje, negalėsi apsiginti nuo vienos Arėjo atakos.

Boso naudojama taktika:
Viskas labai panašu į pirmąją kovą. Jei nukentėsi nuo priešininko atakos, tai tik todėl, kad bandei atakuoti priešininką jam nepabaigus atakos. Paprasčiausia gynyba neleis priešininkui tavęs sužeisti.
Kovai pasibaigus, pažiūrėk sceną ir laiptais užkilk į viršų. Žaidimo pabaigoje paliekame galimybę pačiam nuspręsti, ką turi daryti.

Sveikiname pabaigus žaidimą.

# PATARIMAI

KODAI, GAMEDUK

**FINAL FANTASY X**
Paskutinis bosas Sin'as
Kaip jį įveikti?
Mantas, Klaipėdos r.

Bosą reikia nukauti iki jo 12 ėjimo. Jo kontratakų negalima nuspėti. Reikia apsisaugoti nuo Confusion kontratakų (zombiai retai sukelia problemų), tad naudokite Confusion Ward ar Confusionproof. Deja, bosas turi imunitetą visokiems ypatingiems poveikiams, tad reikia su juo kautis įprastomis atakomis.
Pradėsite iš toliau, tad paleiskite Hastega ant Wakka ir Lulu ir leiskite jiems eiti. Lulu turėtų naudoti antro lygio (ar trečio, jei pavyktų turėti) magiją ir Wakka turi atakuoti.
Po to, kai du kartus būsite įtraukti, vis dar liksite per daug nutolę, tačiau Rikku gali prieš bosą naudoti daiktus. Taip pat iš šio taško galima naudoti Wakka Overdrive veiksmą. Priartėjus gali atakuoti Tidus ir Auron, tad vietoje Lulu įleiskite Auron. Duokite jam Haste. Po to su Auron panaudokite Armor Break — šis judesys turėtų labai pagelbėti.
Liko devyni kartai. Jei visi trys herojai kaskart atakuos, turėtų užtekti. Jei reikės, pribaikite jį su Aeon Overdrive. Šiam mūšiui taip pat smarkiai pagelbėtų slaptas Aeon, kurį galima rasti nuėjus į kiekvieną iš Cloister of Trials. Taip pat padės Quick Hit — tam reikia pabaigti Tidus sferų lentelę. Jis tikrai nebūtinas, tačiau jei kitaip nesiseka įveikti boso, jis padės.

**RESIDENT EVIL: OUTBREAK**
3 lygis, The Hive
Nežinau, ką daryti. Kortelę radau, atidariau duris, bet niekaip nerandu kodo nuo liftų kambario kompiuterio.
Aistis, Vilnius
Galima bandyti šiuos kodus: 3555, 5315, 8211

**GTA: SAN ANDREAS**
Wu Zi Mu
Su kokia mašina geriausia važiuoti?
Lukas, Kaunas
Reikia gan greitos mašinos, kurią lengva valdyti ir kuri nestipriai šokinėtų ir verstųsi. Neblogas variantas — automobilis šalia Catalinos namelio.

**PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN**
Hourglass Chamber — Past
Prie smėlio laikrodžio užsidegė penki ginklai. Daugiau nežinau, ką daryti. Kaip atidaryti dar likusius keturis?
Artūras, Panevėžys
Jei teisingai supratome, kalbi ne apie ginklus, o apie gyvybės patobulinimus. Jei tau liko keturi, vadinasi, vieną patobulinimą kažkur praleidai (turėtum turėti du). Pirmasis patobulinimas buvo netoli Central Hall kambario, kuriame yra fontanas. Antrasis – prie Sacrificial Altar.
Likusius tris patobulinimus rasi tolimesnėse vietovėse.

**GTA: VICE CITY**
Ką daryti, kai praeini visas misijas? Ar reikia pirktis namus ir vykdyti juose misijas?
Darius
Štai ką riekia nuveikti, norint pilnai pabaigti Vice City:
- Atlikti visas veikėjų ir telefono misijas;
- Nusipirkti 7 paprastas nuosavybes;
- Nusipirkti 8 specialias nuosavybes ir atlikti jų misijas;
- Atlikti visas tris stadiono misijas;
- Atlikti RC misijas;
- Atlikti misijas „Cone Crazy " ir „PCJ Playground ";
- Atlikti 4 sraigtasparnio misijas;
- Atlikti dvi „Dirt Track " misijas;
- Rasti 100 slaptų paketų;
- Išdaužti 15 specialių parduotuvių;
- Surinkti daugiau nei 45 taškus „Rifle Range " žaidime;
- Pervežti taksi 100 žmonių;
- Atlikti „Vigilante " misijas iki 12 lygio;
- Atlikti „Fire Fighter " misijas iki 12 lygio;
- Atlikti „Paramedic " misijas iki 12 lygio;
- Atlikti „Pizza Boy " misijas iki 10 lygio;
- Įveikti 35 „Rampages ";
- Atlikti 36 unikalius šuolius.

**SYPHON FILTER 2**
Kaip atrakinti multiplayer arenas?
Eivydas, Anykščiai
Reikia atrasti specialiose vietose:

1-oje misijoje: eikite į dešinę nuo ten, kur sutikote Chance, nusileiskite nuo krašto ir į olą.
3-oje misijoje: tunelyje reikia išspirti duris ir paimti žiūronus.
8-oje: Archer reikia nukauti iš paties pirmo headšoto.
9-oje: kai pamatysite du vyrukus, kalbančius apie žurnalą, nukaukite juos ir paimkite tą žurnalą.
11-oje: reikia užmušti visus tris vyrukus apačioje, kol nei vienas neišmes granatos.
12-oje: sugrįžkite prie sudužusių automobilių, kurie jus vijosi, ir nukaukite vyruką, tada paimkite ginklą iš vieno iš automobilių.
13-oje: vyrukas ruošiasi susprogdinti automobilį, kuriame lygis ir yra, tad reikia jį pirmiau nušauti.
15-oje: reikia nenaudoti lanko.
18-oje: po to, kai Teresa pasako „That's bad", lėkite į angą, kuria atėjote iš praėjusio lygio, ir iki pat galo. Toliau, jei išgyvensite, bus aišku.
19-oje: pačioje dešiniausioje skalbyklėje reikia paimti purvinus drabužius.
20-oje: laiptų viršuje iš dėžės reikia paimti ginklą.

**DBZ: BUDOKAI 3**
Niekaip neatrakinu Supreme Kai.
Gintas
Nusigaukite iki Central City, ieškokite lygumos miesto kairėje „Plains" žymeklio. Gausite Supreme Kai kapsulę.

**GTA: SAN ANDREAS**
Niekaip negaliu surasti šių mašinų: Euros, Mesa.
Deivis, Kauno r.
Euros: po „The Camel Toe", Las Venturas mieste.
Mesa: šalia Moutain Bike Races trasos pabaigos.

**GTA: SAN ANDREAS**
Grove 4 Life
Kaip tiksliai pereiti misiją?
Martynas, Panevėžys
Nieko ypatingo čia nėra, eilinė gaujų kova. Nusigaukite iki pažymėtos vietovės ir išprovokuokite karą. Kaip įprasta, jums ir Sweet reikia tiesiog išgyventi pirmas tris bangas. Galite pasamdyti daugiau vyrukų į gaują su R1 nusitaikę į juos ir paspaudę aukštyn ar žemyn ant pultelio. Po pirmos teritorijos taip pat užimkite ir antrą.

## KODAI

### DESTROY ALL HUMANS!

Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L2 ir spauskite:
Nepažeidžiamumas: Square, Circle, Left(2), Circle, Square.
Nesibaigianti amunicija: Left, Circle, R2, Right, R1, Square.
Nesibaigianti koncentracija: R1, R2, Circle, Right, R1, Circle.
Atrakinti Pox laboratoriją (būnant motininiame laive): Square, Circle, Left(2), Circle, Square.
Maksimalus pavojaus matuoklis: Right, Square, R2, R1, Right, R2.
Perkrauti pavojaus matuoklį: R2, Right, R2, R1, Square, Right.

Padidinti DNA:
Motininiame laive laikykite L2 ir spauskite: R1(2), R2(2), Left, Right, Left, Right, R2, R1.

### FANTASTIC 4

Pagrindiniame meniu greitai spauskite:
Nesibaigianti kosminė galia: Up, Square(3), Left, Right, Circle.
Pragaro bonus lygis: Right(2), Square, Circle, Left, Up, Down.
Barge arena ir Stan Lee interviu Nr1: Square, Circle, Square, Down(2), Circle, Up.

### NIGHTMARE CREATURES (PSONE)

Kodų režimas:
Veskite kaip kodą — Kairėn, Aukštyn, Trikampis, Žemyn, Trikampis, Trikampis, X, Aukštyn arba Kairėn, Aukštyn, Trikampis, Žemyn, Apskritimas, Trikampis, Kvadratas, Žemyn. Tada atsirakins nesibaigiantys pratęsimai, lygių pasirinkimas ir galimybė žaisti monstru.

Nužudymai iš vieno smūgio:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L1, R1, L2, R2, Select.

Maži padarai:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L2(2), R1(2), L1, R2, Select. Pradėkite žaidimą ir įjunkite „reduce" opciją, kad sumažintumėte padarus.

Sulietas režimas:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L1, L2(2), L1, L2(2), L1, Select.

Muzikos pasirinkimas:
Įjunkite kodų režimą, tada spauskite L1(4), R1(3), Select. Sustabdykite žaidimą, pažymėkite „Current track" opciją ir spauskite kairėn ar dešinėn, kad pasirinktumėte dainą.

Lygių pasirinkimas:
Pavadinimo ekrane spauskite L1(2), L2, R1(2), R2, Select. Pradėję žaidimą sustabdykite jį ir turėsite galimybę pasirinkti bet kurį lygį.

### NBA JAM TOURNAMENT EDITION (PSONE)

Nesibaigiantys kreditai:
Per skaičiavimą po žaidimo pabaigos spauskite Select.

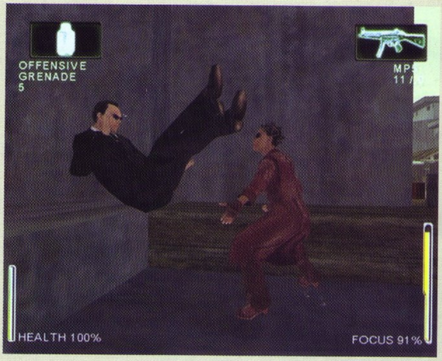
Today's Matchup ekrane spauskite:
Didelės galvos: Triangle, Square, X, Circle, Triangle, Square, X, Circle.
Vaikų režimas: Circle, Square, Circle, Square Circle, Square.
Pataikymų procentas: Up(2), Down(2), Triangle.
Greitos rankos: Left(4), Circle, Right.
Maksimali galia: Right(2), Left, Right, X(2), Right.

Teleportacinis perdavimas: Up, Right (2), Left, Circle, Down, Left (2), Circle, Square.
Aukšti metimai: Up, Down, Up, Down, Right, Up, Circle (4), Down.
Didesnis greitis: Up(4), Left(4), X, Triangle.

### ENTER THE MATRIX

Įeikite į Hacking variklį, suveskite CHEAT.EXE ir atrakinsite kodų meniu. Tuomet ten veskite kodus:

Nesibaigianti sveikata — 7F4DF451
Nesibaigiantis focus — 69E5D9E4
Maksimali ginklų galia — 0034AFFF
Nesibaigianti amunicija — 1DDF2556
Greitas focus atstatymas — FFF0020A
Papildomas test lygis — 13D2C77F
Priešai jūsų negirdi — 4516DF45
Priešai jūsų nemato — FFFFFFF1
Taksi vairavimas — 312MF451
Kelių žaidėjų muštynės — D5C55D1E
Greitesnis Logos — 7867F443



# Magic: The Gathering

## ŽAIDIMO PSICHOLOGIJA

**Magic the Gathering žaidime svarbu išmanyti psichologinę pusę. Ir tai daug svarbiau, nei jūs kada galėjote pamanyti.**

Pradėkime nuo pačių pradžių. Įsivaizduokite, kad dalyvaujate dideliame turnyre. Daugelis čia esančių žaidėjų jums yra nepažįstami ir jūs nežinote, ko iš jų tikėtis. Užsiregistruojate, sulaukiate poravimo ir sėdate prie atitinkamo staliuko. Štai tada viskas ir prasideda. Jūsų varžovas prieina prie jūsų. Ką jis daro pirmiausiai? Galbūt jis paklausia jūsų pavardės, norėdamas įsitikinti, kad atsidūrė ten, kur reikia? Galbūt jis tiesiog prisistato? Kiekvienas toks veiksmas suteikia jums šiokios tokios informacijos apie varžovą. Galbūt prisėdęs jis iš karto pradeda sudėtingai maišyti savo kaladę? Dažniausiai tai reiškia, kad susidūrėte su patyrusiu varžovu. Galbūt jo kaladėje yra apie 70 kortų? Tai dažniausiai reiškia, kad varžovas yra naujokas.

Taip pat galima atkreipti dėmesį į kortų įmautes. Pagal jų nusidėvėjimą galima spręsti apie priešininko stažą žaidžiant MtG. Jei jos labai senos, pasikaustykite — susidūrėte ne su naujoku. Jei naujos, tai dar nieko nereiškia. Tai gali būti naujokas. Tiesa, tai gali būti ir patyręs žaidėjas, ką tik nusipirkęs naujų įmaučių.

Šios informacijos rinkimas ir supratimas turėtų užtrukti tik kelias sekundes. Bet jūs jau turite mažytį pranašumą — „Kaip jis žais? Ko galima tikėtis? Ar jis suklys, jei aš jam paspęsiu tokius ar kitokius spąstus? Ar verta bandyti paprastus blefus?"

Dera atkreipti dėmesį į tai, ką ir kaip kalba jūsų priešininkas. Susijaudinimas ar pasitikėjimas, girdimas jo balse, gali lengvai išduoti jo patirtį. Dažnai silpnesni varžovai mėgsta pasiteisinti dėl savo prasto žaidimo dar *prieš* prasidedant žaidimui. „Na, tai tik pirmas mano turnyras" arba „Tik prieš savaitę susidėjau pirmą savo kaladę, taigi daug nesitikiu" yra

labai dažnai pasitaikantys sakiniai. Jei jums tai yra tik pirmasis turnyras, jokiu būdu to neparodykite. Tikėkite savo jėgomis, laikykitės žaidimo plano ir kovokite dėl kiekvieno taško.

Prasidėjus žaidimui, visa tai nesibaigia. Galbūt jūsų varžovas susideda „kapinyne" kortas taip, kad visada galėtų jas visas matyti? Tai gali reikšti, kad jo kaladė yra stipriai susijusi su „kapinynu". Jūs turite būti pasiruošęs pamatyti tokias kortas: *Goryo's Vengeance ar Soulless Revival*. Taip pat galima atkreipti dėmesį į „žemių" išdėliojimą. Tvarkingai sudėliotos „žemės" dažnai reiškia labiau patyrusį ir atidesnį varžovą.

Bet dar svarbiau yra stebėti varžovo rankoje turimas kortas. Galbūt ištraukęs kortą jis ją trumpam padeda į vieną savo „rankos" pusę, trumpai susimąsto ir padeda ją kaip „žemę" į žaidimą. Dažnai žaidėjai mėgsta laikyti „žemes" vienoje savo „rankos" pusėje, o kitas kortas — kitoje. Žinojimas, kaip varžovas laiko kortas rankoje, suteikia jums šiokios tokios informacijos. Vėliau, jam ištraukus kortą, jūs greitai galite suprasti, ką jis ištraukė. Praėjus šiek tiek laiko, jūs jau galite žinoti, kiek ir kokių kortų jis turi rankoje.

Taip pat verta stebėti varžovo veidą jam ištraukus kortą. Galbūt jo akyse triumfas, o gal liūdesys? Jei teisingai suprantate situaciją, susiklosčiusią žaidime, jūs galite nuspėti, ką jis ištraukė. Kur jūsų varžovas žvelgia ištraukęs kortą? Į jūsų stalo pusę? Tai gali reikšti, kad jis ištraukė kortą, kažką darančią su jūsų žaidime esančiomis kortomis. Galbūt jis kaip tik žvelgia į savo stalo pusę? Tai gali reikšti, kad jis ištraukė *entchantment* kortą. O gal jis tiesiog žvelgia kažkur į šoną ir atrodo, kad kažką stengiasi suskaičiuoti? Tai dažniausia reiškia, kad jis ištraukė kortą, keičiančią kažką kovos metu ir varžovas stengiasi suskaičiuoti, kiek žalos jis jums sugebės padaryti. Net jei staiga jis nustato nieko nesakančią miną, tai leidžia suprasti, kad jis stengiasi nuslėpti kažkokią stiprią emociją. Jūsų varžovo veidas gali jums suteikti daugybę informacijos.

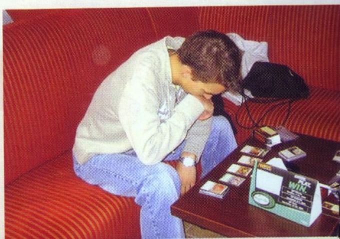
Kai žaidžiate, stenkitės kartais įlįsti į varžovo kailį. Ką jis darys, jei aš darysiu taip ar kitaip? Informacija, gauta prieš tai, jums čia padės. Kuo geresnis žaidėjas sėdi prieš jus, tuo sunkiau, aišku, yra tai padaryti. Taip pat nereikia pamiršti: jei jūs žinote, kad prieš jus sėdi labai geras žaidėjas, jis gali tuo pačiu metu nagrinėti jūsų žaidimą, jūsų ištrauktas kortas, jūsų veido išraišką. Stenkitės nerodyti nereikalingų emocijų.

Šiame straipsnyje nurodytais patarimais naudotis nėra lengva. O aš dar paliečiau tik ledkalnio viršūnę. Kada nors ateityje pasistengsiu plačiau panagrinėti visos šios informacijos panaudojimo būdus. Patikėkite, tai tikrai nėra lengva. Bet po truputį, po truputį... Nenorėkite visko iš karto. Puikiu žaidėju niekas netapo per dieną.

Tai tiek šį mėnesį. Kaip visada, jei turite klausimų, pasiūlymų, norite pagalbos, rašykite.

Štai nuostabus pavyzdys, kaip galima pasinaudoti psichologinėmis gudrybėmis:

*Chad Ellis* žaidžia su *High Tide* kalade (ši kaladė naudoja daug *counter* burtų, vėliau kartu su sudėtingu kombo) prieš lygiai tokią pačia *High Tide* kaladę. Ateina ketvirtasis ėjimas. *Chad'as* pažvelgia į rankoje laikomas kortas. Ten tėra tik šešios žemės ir vienas *counter* burtas. Jis susimąsto ir tiesiog baigia ėjimą. Jo varžovas nutaria, kad *Chad'as* turi rankoje daugybę burtų ir pradeda žaisti labai atsargiai. Po truputį *Chad'as* pradeda kontroliuoti žaidimą ir galų gale laimi.



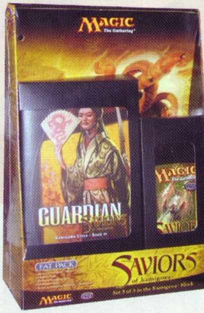
## KONKURSAS: PABAIKITE ŽAIDIMĄ

Šį kartą grįšime į senesnius laikus. Žaidimas tęsiasi jau ilgai ir praėjus keliems ėjimams po jūsų panaudoto *Wildfire*, situacija tampa tokia:

Jūs:
-Gyvybės: 4
-Rankoje: *Lava Blister, Stone Rain*
-Žaidime: *Rishadan Port, 4xMountain, Grim Lavamancer, Jackal Pup*
-Kapinyne: Nieko (*Lavamancer'is* viską sunaudojo ;) )

Varžovas:
-Gyvybės: 3
-Rankoje: Nieko
-Žaidime: *3xIsland, 2xSwamp, 1xCity of Brass, Zanam Djinn*
-Kapinyne: Įtakos neturinčios kortos.

**Ar galite laimėti šiuo ėjimu ? Jei taip, tai kaip ?**

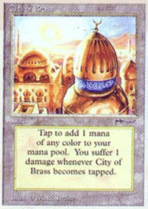



Konkurso nugalėtojo laukia išties vertingas prizas – *Saviors of Kamigawa Fat Pack*, kuriame yra: *Saviors of Kamigawa* žaidėjo gidas, 6 papildymo pakuotės („booster'iai"), *Saviors of Kamigawa* novelė, dvi premium kortos, *Saviors of Kamigawa Spindown* gyvybės skaičiuoklis.

## ATSAKYMAS Į PRAĖJUSIO NUMERIO KONKURSĄ

Už dvi juodas ir vieną bet kokią, pagamintą su *City of Bras* manos, išsimetu *Kami of Waning Moon*. Dėl *City of Bras* sugebėjimo aš gaunu 1 žalos, bet aš sumoku dvi baltas ir vieną bet kokią pagamintą su *City of Bras* manos ir metu *Shining Shoal*. Nusiimu (*prevent*) tą žalą nuo savęs ir paskiriu ją priešininkui. Jam lieka 1 gyvybė. Man irgi, nes pasukau kitą *City of Bras*. Kadangi žaidžiau *Arcane* burtu, *Kami of Waning Moon* sugebėjimas leidžia vienam padarui gauti *Fear'ą*. Taigi puolu su juo. Oponentas negali blokuoti puolimo, nes neturi juodų padarų. Jis gauna 1 žalos ir pralaimi.
Adomas, Panevėžys

Sveikiname laimėjus rinkinį!



# JŪSŲ KLAUSIMAI

**Ar galiam bus VA skelbimuose siūlyti pirkti ar parduoti MtG kortas?**
Adomas, Panevėžys
Žinoma, tiesiog įrašykite savo skelbimą į kuponą paskutiniame puslapyje.

**Ar yra Magic the Gathering svetainė?**
Vytas, Utena
Taip, lietuviška svetainė yra www.zaisk.lt. Ten rasite daug informacijos apie žaidimą, žaidėjų forumą, įvairių nuorodų.

**MAGIC THE GATHERING KUPONAS**

Mano klausimas žurnalui:

______________________________

Mano patarimas žaidėjui:

______________________________

Vardas Pavardė, adresas

______________________________

# Yu-Gi-Oh!™ PRALAIMĖJIMAI

**Visi mes pralošiame. Tik ne visi sugebame iš tų pralaimėjimų pasimokyti. Reikia suprasti: net jei esi labai geras žaidėjas, kartais vis viena teks pralaimėti. Taip jau atsitinka. Ne visada, aišku, pralaimėjimas bus dėl jūsų klaidos. Sėkmė *Yu–Gi–Oh* irgi užima tam tikrą vietą.**

Daugelis žaidėjų dažniausia tiesiog ištaria: „Ech... nepasisekė". Taip, kartais pralaimėjimas tikrai būna neišvengiamas. Bet tikrai ne visada. Reikia savęs paklausti „Kodėl aš pralaimėjau?". Priežasčių gali būti įvairių. Jas galima suskirstyti į keturias grupes.

**BLOGI SPRENDIMAI**

Vyksta žaidimas. Abu žaidėjai jau kelis ėjimus tik traukia kortas ir padeda užverstus monstrus. Situacija gana ilgai nesikeičia. Tik staiga vienas žaidėjas susitvarko su priešininko monstrais, užpuola ir laimi. Dažniausiai jo varžovas tiesiog ištaria: „Jam pasisekė, kad jis ištraukė tą ar kitą kortą". Na, galbūt taip ir atsitiko, bet gal ir ne. Ir galbūt pergalę buvo galima pasiekti, jei jis nebūtų žaidęs taip ramiai ir pats būtų puolęs prieš kelis ėjimus. Būtent per daug konservatyvus žaidimas lėmė pralaimėjimą. „Žaisti agresyviai ar konservatyviai?" — tai yra vienas iš svarbių sprendimų, kurie gali lemti žaidimo baigtį. Deja, vieno teisingo atsakymo nėra. Kiekvienos dvikovos metu reikia gerai apsvarstyti susiklosčiusią situaciją, pagalvoti ir priimti sprendimą.

Kartais jūsų priimtas, gerai apgalvotas sprendimas atrodo teisingas vienu metu, o kitą ėjimą jūs jau pralošiate. „Ar būtent tas sprendimas lėmė pralaimėjimą? Ar mano varžovas būtų laimėjęs, jei aš būčiau daręs taip ar kitaip?" — užduoti šiuos klausimus yra labai svarbu. Galbūt jūsų „teisingi ir apgalvoti sprendimai" jau ne pirmą kartą jums atneša pralaimėjimą? Tada jau pats laikas keisti savo mąstymą ir pradėti žvelgti į vienas ar kitas situacijas kitaip.

**NUOVARGIS**

Patikėkite, tai tikrai gali lemti blogą jūsų pasirodymą turnyre. Išvengti nuovargio nėra taip jau sunku:

Sportuokite — niekas neliepia praleisti dienų dienas sporto salėje. Bet kartais išeiti į lauką, pažaisti futbolą ar krepšinį tikrai verta. Jei esate kamuojamas galvos skausmų, kartais tiesiog norite užmigti žaidimo viduryje, paklauskite savęs, ar jūsų blogas fizinis pasirengimas iš dalies nėra dėl to kaltas.

Išsimiegokite — skamba kvailai, bet kartais žaidėjai praleidžia vakarą prieš svarbų turnyrą prie *PC* ar *PS*... Tuo tarpu kitą dieną niurna „Noriu miego...". Juk nueiti šiek tiek anksčiau miegoti nėra taip sunku?

Situacijos, kai nuovargis tampa svarbiausiu pralaimėjimų kaltininku, įvyksta nedažnai, bet geriau, kad taip neatsitiktų niekada, ar ne?

**TRUKDYMAS**

Kartais kažkas nukreipia jūsų dėmesį. Galbūt jus nuolat kažkas kliudo savo kuprine, galbūt jūsų

geriausias draugas vis kažką jums šaukia. Nekreipkite dėmesio. Net jei jūsų varžovas turi tris rankas ir vieną didžiulę akį, nekreipkite dėmesio. Kelias minutes pasaulyje egzistuosite tik jūs, jūsų varžovas ir stalas tarp jūsų. Rūpinkitės tik vykstančiu žaidimu, visa kita gali palaukti.

Nepamirškite išjungti savo mobiliojo telefono. Ir ausinukų. *„Gameboy"* irgi seniai turi gulėti jūsų kuprinėje. Jei kažkas jums labai trukdo, jūs visada galite paprašyti, kad jis to nebedarytų. Blogiausiu atveju visada galima pakviesti teisėją. Neleiskite įvairiems trukdžiams sugadinti jūsų dvikovos.

**NEŽINOJIMAS**

*Yu–Gi–Oh* yra didžiulis žaidimas. Daugybė kortų, daugybė taisyklių. Kartais jūs tiesiog pralaimėsite dėl to, kad nežinojote vienos ar kitos taisyklės. Bet yra dalykų, kuriuos jūs galite padaryti, kad taip niekada neatsitiktų:

Žinokite — kuo daugiau žinote, tuo geriau. Nebūtina žinoti visko. Bet bent jau svarbiausias taisykles ir dažniausiai naudojamas kortas įsiminti yra tikrai būtina.

Klauskite — jei varžovas išmeta kortą, kurios jūs nežinote, paprašykite parodyti. Jei jūs nesate įsitikinęs dėl vienos ar kitos taisyklės, visada galite pasiteirauti teisėjo ar kito autoritetingo asmens. Kartais žaidėjai bijo klausti, nes nenori atskleisti savo „silpnumo", bijo pripažinti, kad kažko nežino. Jūsų varžovas net gali stengtis, kad jūs bijotumėte tai daryti. Privalote nugalėti savo išdidumą ar kitus psichologinius barjerus ir klausti, klausti, klausti.

Po žaidimo visada susimąstykite. Kuri iš šių priežasčių lėmė jūsų pralaimėjimą? Galbūt nė viena? Na, tada tikrai jums tiesiog nepasisekė. Bet būtinai stenkitės surasti pralaimėjimų priežastį prieš apkaltindami fortūną. Tik tokiu būdu jūsų žaidimo supratimas ir pergalės kiekvieną dieną augs.

Kaip ir kiekvieną mėnesį, laukiu jūsų klausimų, pasiūlymų.

# SKAITYTOJŲ PATARIMAI

Nesusivilioti pigiais, bet klaidingais kortų „falsifikatais". Tikrą malonumą patiria žaidėjas žaisdamas originaliom kortom.
Jevgenijus, Švenčionys

Patarčiau atsargiai dėti sujungtas kortas, nes kai padėsi sujungtą monstrą, priešininkas gali padėti labai gerą trap kortą.
Vytas, Utena

# ATSAKYMAI Į KLAUSIMUS

**Kokias kortų rūšis pasirinkti pradedančiajam? Ar vis dėl to yra kažkokio amžiaus apribojimai?**
Jevgenijus, Švenčionys

Jei neturi draugu, kurie tau galėtu padėti susidėti pirmąją kaladę, siūlau pradėti nusiperkant vieną iš teminių kaladžių. Man asmeniškai labiausia patinka *Dragon's Roar*. Amžiaus apribojimų tikrai nėra. Gali žaisti visi kas nori.

**Kokia Yu-Gi-Oh korta yra rečiausia? Ar Blue Eyes White Dragon? Padarykite skelbimus, kur būtų galima parduoti kortas.**
Gintas

*Blue Eyes White Dragon* tikrai negalima laikyti ypatingai reta korta. Rečiausiomis yra laikomos *Ulevo* ir *Meteo the Matchless*, kurios buvo specialiai pagamintos 2004 metų pasaulio čempionatui.

Dėl skelbimų, tai apie *Yu-Gi-Oh* kortas galite lygiai taip pat skelbti kaip apie *MtG* – kupone gale.

**Kaip atskirti originalią kortą nuo neoriginalios ?**
Originali korta turi:
Kvadratinę hologramą apatiniame dešiniajame kampe. Joje pavaizduota *Eye of Anubis* ir žodis *Yu-Gi-Oh*. Perėjus per hologramą su pirštais, nieko nejaučiama dėl jos plonumo.
Kitoje kortos pusėje kairiajame viršutiniame kampe yra Konami ženkliukas.
Kitoje kortos pusėje dešiniajame apatiniame kampe yra *Yu-Gi-Oh* ženkliukas.
Taip visada galima palyginti kortą su tikrai originalia ir rasti kitų skirtumų (kitoks popierius, kitokie simboliai, raidės ir t.t.)

**Papildymus laimėjo:**

Jevgenijus Danilkinas, Švenčionys
Martynas Kalešas, Panevėžys
Gintas Gataveckas, Šiaulių r.
Sebastijonas B., Kaunas
Andrius Klevinskis, Alytus

**YU GI OH KUPONAS**

Mano klausimas žurnalui:

______________________________

Mano patarimas žaidėjui:

______________________________

Vardas Pavardė, adresas

______________________________

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Flaming Eternity papildymo pakuotes (booster'ius).

# Čarlis ir šokolado fabrikas

## CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

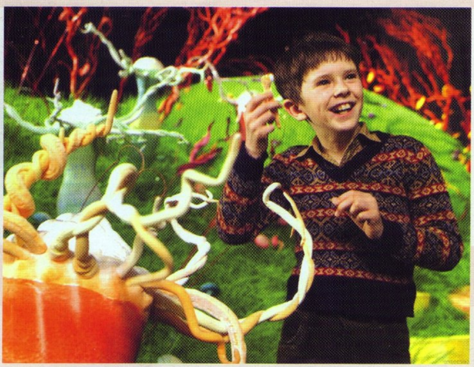
Režisierius: Tim Burton | Aktoriai: Johnny Depp, Freddie Highmore, David Kellyl
Data: 2005-ieji | JAV

**Ekscentriškasis režisierius Timas Burtonas pagarsėjo tokiais filmais kaip „Betmenas" ir „Betmenas: Sugrįžimas", beprotiška komedija „Marsas Atakuoja", viduramžių siaubo mitu „Raitelis be galvos" bei keista paskutine jo fantazija „Mano gyvenimo žuvis". Naujausias Timo Burtono darbas – filmas pagal Ronaldo Dahlo klasikinę pasaką „Čarlis ir šokolado fabrikas".**

Vilis Wonka (aktorius Johnny Depp) yra uždaras ir tiesiog nepakartojamą vaizduotę turintis didžiausios ir populiariausios pasaulyje saldainių kompanijos vadovas. Nors jo didžiulis fabrikas visuomet buvo uždarytas paprastiems žmonėms, Wonka nusprendžia surengti loteriją ir į fabriką pasikviesti penkis laimingus bilietus šokoladuose radusius vaikus. Čarlis, kurio varginga, bet mylinti šeima gyvena praktiškai Wonka fabriko šešėlyje, tampa paskutiniu laimingu vaiku, ištraukusiu auksinį bilietą. Kartu su kitais keturiais vaikais jis išsiruošia į kelionę po keistą ir nuostabų Wonkos šokolado fabriką. Tiesa, vaikai dar nežino, kad Wonka turi ir slaptą šio vizito ketinimą – jo metu šokolado imperijos savininkas turi išsirinkti sau naują pavaduotoją.

Garsioji pasaka jau kartą buvo adaptuota didžiajame ekrane - 1971-aisiais pasirodė filmas *Willy Wonka and the Chocolate Factory*. Kartu su naujuoju filmu jau pasirodė ir to paties pavadinimo nuotykių žaidimas. Čia žaidėjams tenka Čarlio vaidmuo ir su juo keliausite po margąjį Wonkos pasaulį ir vykdysite įvairias užduotis. Plačiau apie žaidimą skaitykite kitame VA numeryje.

Čarlis ir šokolado fabrikas Lietuvos kino teatruose nuo rugsėjo 2 dienos.



# ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

**RUGPJŪTIS**

| | |
|---|---|
| 26 187 RIDE OR DIE | LENKTYNĖS |
| 26 RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2 | VEIKSMO |
| 26 VICTORIOUS BOXERS 2 | SPORTAS |

**RUGSĖJIS**

| | |
|---|---|
| 02 BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER | NUOTYKIŲ |
| 02 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN | TAKTIKA |
| 02 DIGIMON WORLD 4 | RPG |
| 02 SUPER MONKEY BALL DELUXE | GALVOSŪKIAI |
| 02 TRANSFORMERS (DIRECTOR'S CUT) | VEIKSMO |
| 09 COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM | RPG |
| 09 FAHRENHEIT | NUOTYKIŲ |
| 09 MUSASHI SAMURAI LEGEND | RPG |
| 09 PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES | FPS |
| 09 THE INCREDIBLE HULK | VEIKSMO |
| 09 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN | TAKTIKA |
| 16 BURNOUT REVENGE | LENKTYNĖS |
| 16 DANCE: UK PARTY | MUZIKA |
| 16 EVERYBODY'S GOLF 4 | SPORTAS |
| 16 MADDEN NFL 06 | SPORTAS |
| 16 SCOOBY-DOO! UNMASKED | NUOTYKIŲ |
| 16 TOTAL OVERDOSE | VEIKSMO |
| 23 EVIL DEAD: REGENERATION | VEIKSMO |
| 23 EYETOY: KINETIC | EYETOY |
| 23 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS | MUŠTYNĖS |
| 23 REBEL RAIDERS | SIMULIATORIUS |
| 23 RUGBY CHALLENGE 2006 | SPORTAS |
| 30 BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE | VEIKSMO |
| 30 CONFLICT: GLOBAL STORM | TAKTIKA |
| 30 THE SUFFERING: TIES THAT BIND | VEIKSMO |
| 30 TIAN XING: SWORDS OF DESTINY | VEIKSMO |
| 30 THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS | NUOTYKIŲ |

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

**RUGPJŪTIS**

25/2005 PS2 RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

**RUGSĖJIS**

08 MADDEN NFL 2006
09 THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
09 TOPSPIN
16 BURNOUT REVENGE
16 CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
22 TIGER WOODS PGA TOUR 06
23 EYETOY: KINETIC
29 BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE
29 NBA LIVE 06
29 NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

# TOPAI

**VA TOP 15**

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. Nfs: Underground 2
4. Silent Hill
5. Dragon Ball Z: Budokai 2
6. GTA: Vice City
7. Final Fantasy X - 2
8. Final Fantasy VII
9. Tekken 5
10. Final Fantasy X
11. Prince of Persia Warrior Within
12. Burnout 3: Takedown
13. NBA Live 2005
14. Devil May Cry 3:
15. Final Fantasy VIII

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

**GNT Playstation 2 Top 10**
Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Gran Turismo 4
2 Tekken 5
3 Devil May Cry 3
4 Medal of Honor European Assault
5 Burnout 3 Takedown
6 X-Men Legends
7 EyeToy: Play
8 EyeToy: Play 2
9 ESPN NBA Basketball
10 Final Fantasy X-2

**PlayStation 2**

1 Brian Lara International Cricket 2005 4
2 Fantastic 4 5
3 Charlie And The Chocolate Factory 4
4 Madagascar 7
5 Cricket 2005 7
6 Medal of Honor: European Assault 9
7 Lego Star Wars 17
8 Juiced 9
9 Destroy All Humans! 8
10 Tekken 5

**PSone**

1 Donald Duck: Quack Attack
2 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
3 Dance: UK
4 Worms World Party
5 Spiderman 2 - Enter Electro
6 Spongebob: Super Sponge
7 Spiderman
8 Spyro The Dragon
9 The Italian Job
10 Crash Bash

**Xbox**

1 Brian Lara International Cricket 2005
2 Grand Theft Auto: San Andreas
3 Fantastic 4
4 Destroy All Humans!
5 Juiced
6 Forza Motorsport
7 Sid Meier's Pirates!
8 Medal of Honor: European Assault
9 Halo 2
10 Cricket 2005

**GameCube**

1 Resident Evil 4
2 Charlie And The Chocolate Factory
3 Killer 7
4 Fantastic 4
5 Madagascar
6 Star Fox Assault
7 Mario Party 6
8 The Legend of Zelda: Four Swords
9 Mario Power Tennis
10 Donkey Konga

**GBA**

1 Madagascar
2 Crash and Spyro Super Pack Vol 2
3 Simpsons: Road Rage
4 Charlie And The Chocolate Factory
5 The Incredibles
6 Fantastic 4
7 Lego Star Wars
8 Pokemon Leaf Green
9 Scooby-Doo! Mystery Mayhem
10 Power Rangers: Dino Thunder